家用电脑与游戏

Play!

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY



十大门派

武侠王者再现江湖

一百余种秘籍

二十多条发展路线 名师指导，少林、武当、峨眉各门派武功完美呈现，真正微操真正江湖

易筋经、拈花指、一指禅、九阴真经、葵花宝典、金钟罩

软猬甲、天蚕衣、莫邪剑、天魔琴

特别企划
一起游戏，而不是一起完蛋
游戏集体主义

在游戏的天空中翱翔
跟我飞！

ChinaJoy2005展会掠影
第三次浪潮

讲述街机的故事
往事并不如烟

“贪玩教授”严锋口述实录
玩游戏从没后悔过

记2005ESWC中国区总决赛
法兰西，我们来了

WoW联盟全职业变身能力揭密
以变身的名义

剑侠情缘 II Online
jx2.kingsoft.com

ATI

本期附送
完美世界
刘亦菲签名照

本期附送
真封神之天尊地魔
独家密报+新手卡

西山居10周年 献礼巨作

7月淬火内测，公测万众瞩目

详情请关注官网jx2.kingsoft.com

零售价:9.8元 www.playgamer.com
ISSN 1009-6183



敬告:游戏有益身心 沉迷影响生活

合作伙伴







KINGSOFT
北京金山软件有限公司





随心组合，我的电脑我做主



Dell™ Inspiron™ 2200n笔记本

¥7,299

优惠十足 精彩难挡

购买Inspiron™6000指定机型，免费升级至DVD RW[7]（价值¥600）并可获9.7折现金让利（价值¥400）

优惠总价值最高达：

RMB1,000

广告有效期：2005年6月25日至2005年7月22日
优惠有效期：2005年6月25日至2005年7月8日
（图片仅供参考）

www.dell.com.cn

Dell推荐使用Microsoft® Windows® XP Professional。



Inspiron™ 2200n 经济高效

14.1英寸XGA显示屏 新

- 英特尔® 奔腾® M处理器715 (1.50GHz,2MB L2 Cache,400MHz)
- Intel® 910GML芯片组
- 256MB DDR 内存 ● 40GB[1] 硬盘（5400转）
- 14.1英寸XGA显示屏
- 24X DVD[6]/CD-RW Combo Drive
- 全新英特尔® Accelerator 900 Graphics显卡（64MB共享显存）[8] ● DOS

原价 人民币 7,699 优惠RMB 400 （6月25日至7月8日）

¥7,299 E-VALUE 配置代码：M520703

加RMB500元，即可升级至60GB[1] 硬盘

Inspiron™ 2200n 经济高效

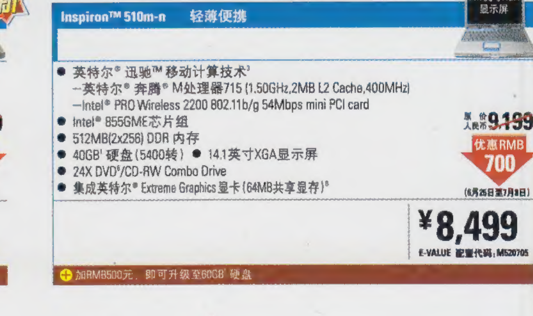
14.1英寸XGA显示屏 新

- 英特尔® 赛扬® M处理器350 (1.30GHz,1MB L2 Cache,400MHz)
- Intel® 910GML芯片组
- 256MB DDR 内存 ● 40GB[1] 硬盘（5400转）
- 14.1英寸XGA显示屏
- 24X DVD[6]/CD-RW Combo Drive
- 集成英特尔® Extreme Graphics 显卡（64MB共享显存）[8] ● 8芯电池 ● DOS

原价 人民币 6,699 优惠RMB 700 （6月25日至7月8日）

¥5,999 E-VALUE 配置代码：M520701

加RMB500元，即可升级至60GB[1] 硬盘



Inspiron™ 510m-n 轻薄便携

14.1英寸XGA显示屏

- 英特尔® 迅驰™ 移动计算技术[3]
  - 英特尔® 奔腾® M处理器715 (1.50GHz,2MB L2 Cache,400MHz)
  - Intel® PRO Wireless 2200 802.11b/g 54Mbps mini PCI card
- Intel® 855GME芯片组
- 512MB(2x256) DDR 内存
- 40GB[1] 硬盘（5400转） ● 14.1英寸XGA显示屏
- 24X DVD[6]/CD-RW Combo Drive
- 集成英特尔® Extreme Graphics显卡（64MB共享显存）[8]

原价 人民币 9,199 优惠RMB 700 （6月25日至7月8日）

¥8,499 E-VALUE 配置代码：M520705

加RMB500元，即可升级至60GB[1] 硬盘



Inspiron™ 600m 强劲轻薄

32MB 独立显卡

- 英特尔® 迅驰™ 移动计算技术[3]
  - 英特尔® 奔腾® M处理器715 (1.50GHz,2MB L2 Cache,400MHz)
  - Intel® PRO Wireless 2200 802.11b/g 54Mbps mini PCI card
- 预装 Microsoft® Windows® XP Home（家庭版）
- Intel® 855PM芯片组
- 512MB(2x256) DDR 内存 ● 40GB[1] 硬盘（5400转）
- 14.1英寸XGA显示屏
- 24X DVD[6]/CD-RW Combo Drive
- 32MB DDR ATI® Mobility™Radeon™ 9000 4X AGP 显卡

原价 人民币 10,199 优惠RMB 500 （6月25日至7月8日）

上网订购价：¥9,599 （6月25日至7月8日）

¥9,699 E-VALUE 配置代码：M520707

加RMB500元，即可升级至60GB[1] 硬盘



Inspiron™ 6000 尖端科技

15.4英寸 液晶宽屏

免费升级至DVD RW[7] （6月25日至7月8日）

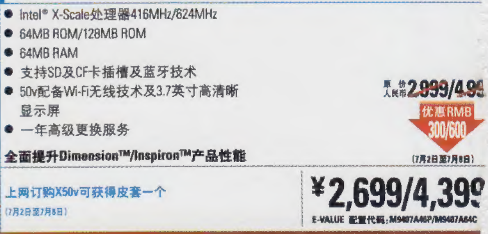
- 英特尔® 迅驰™ 移动计算技术[3]
  - 英特尔® 奔腾® M处理器730 (1.60GHz,2MB L2 Cache,533MHz)
  - Intel® PRO Wireless 2200 802.11b/g 54Mbps mini PCI card
- 预装 Microsoft® Windows® XP Home（家庭版）
- Mobile Intel® 915GM芯片组
- 512MB(2x256) DDR2 内存 ● 60GB[1] 硬盘（5400转）
- 15.4英寸Wide Aspect XGA TFT显示屏
- 24X DVD[6]/CD-RW Combo Drive
- 全新英特尔® Accelerator 900 Graphics显卡（128MB共享显存）[8]

原价 人民币 12,199 优惠RMB 400 （6月25日至7月8日）

上网订购价：¥11,399 （6月25日至7月8日）

¥11,799 E-VALUE 配置代码：M520715

加RMB1,400元，即可升级至1GB(2x512)内存



全新Dell™ X50/X50v 掌上电脑

新

免费获得128M CF存储卡 （7月2日至7月8日）

- Intel® X-Scale处理器416MHz/624MHz
- 64MB ROM/128MB ROM
- 64MB RAM
- 支持SD及CF卡插槽及蓝牙技术
- 50v配备Wi-Fi无线技术及3.7英寸高清晰显示屏
- 一年高级更换服务

全面提升Dimension™/Inspiron™产品性能

原价 人民币 2,899/4,99 优惠RMB 300/600 （7月2日至7月8日）

上网订购X50v可获得皮套一个 （7月2日至7月8日）

¥2,699/4,399 E-VALUE 配置代码：M9407A46P/M9407A64C

所有Inspiron™笔记本电脑都可享受1年内有限保修（1年内下一工作日上门服务[2]）和全面保护[5]。
●加1,135元可升级为2年全面保护服务[5]。 ●加1,336元可升级为3年内下一工作日上门服务[2]。
●加629元可在3年有限保修（含3年内下一工作日上门服务[2]）基础上，获得第2,3年全面保护服务[5]。
详情请访问http://www.dell.com.cn/bsd/service

戴尔推荐使用Optiplex™商用台式机，Latitude™商用笔记本和Precision™工作站，以满足企业及政府教育用户的微机处理要求。详情请洽戴尔销售代表。

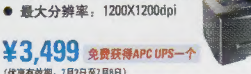
全新Dell™922彩色喷墨多功能打印机

- 支持6色无边距照片打印、复印、扫描[10]
- 最大分辨率：4800x1200dpi

购买墨盒即可享受RMB30元的现金优惠（仅适用于和打印机同时购买及最多购买四个）

¥999 （优惠有效期：7月2日至7月8日）

全面提升Dimension™/Inspiron™产品性能



Dell™ 激光网络打印机1700n

- 打印速度[12]：每分钟最高25页
- 最大分辨率：1200X1200dpi

¥3,499 免费获得APC UPS一个 （优惠有效期：7月2日至7月8日）

"Windows正版增值"计划

戴尔向客户推荐购买预装了正版Windows XP操作系统的电脑。您在可获得安全、稳定的戴尔产品的同时，还可因此享受来自微软的Windows正版增值计划。

其中包括：免费获得

- Photo Story 3 for Windows
- Winter Fun Pack 2004 for Windows XP
- 农历/公历和多时区时钟
- 微软新春大礼包2005
- 享受半价购买MSN游戏。

详情请您访问：http://www.microsoft.com/china

免费销售专线服务时间：周一至周五8:30-18:30 周六9:00-15:00，同时提供7X24小时网上订购服务。未开通800地区或使用移动电话，请拨打收费电话：0592-8183110



上网订购 更可享受 更多优惠！
www.dell.com.cn/0458

度身定制 就在戴尔 立即拨打
800-858-0458


洛奇
mabinogi
WWW.LUOQI.COM.CN


xy2.163.com
大話西遊II ONLINE
第六资料片
大闹天宫
天地间生死决战
等待英雄……
大话三周年献礼资料片
『大闹天宫』迈入全新境界
千军万马浴血鏖战气势恢弘
举世豪杰斗智斗勇逐鹿天下
任务艰巨临危受命方显英雄本色
传说已久的绝世神兵即将惊现世间
看杂志
得惊喜
为了答谢广大读者，网易公司特准备了精美的礼品随机赠送给您！
http://nie.163.com/88
只需登录以上网址并输入验证码：142，您将有机会得到意外惊喜哦！
3周年庆
成人之礼
網易 NETEASE
www.163.com
网易互动娱乐
广州网易互动娱乐有限公司
地址：广州市环市东路362-366号好世界广场36楼 传真：020-85546362 商务电话：020-85525859 客服电话：020-85551557
广告联系：020-83936163-6010 二级运营合作：020-85525753 销售热线：020-85553771 客服专用信箱：gm01a@ service.netease.com


SHANDA NETWORKING
盛大网络
盛大网络运营服务 热爪工作室倾力开发
特别为女生打造的网络游戏
世纪录三部曲之三
梦幻国度
Magical Land
妳的国度 他的梦幻
来梦幻国度和美眉一起做任务
每周都有新任务
每个任务都有超级奖励
官方网站
mland.poptang.com
《梦幻国度官方攻略本》百城火爆热卖中！
高级金牌账号免费随书赠送！


泡泡堂
bnb.poptang.com
中国青少年网络协会向未成年人推荐
适合全年龄段 休闲网游
强档一：暑期新版 好看好玩
强档二：家族争霸 精彩纷呈
MILK
泡泡堂官方网站:
bnb.poptang.com
SHANDA NETWORKING
盛大网络
盛大网络互动娱乐资讯之综合媒体平台
www.poptang.com
盛大彩虹统一客服门户：http://sdch.com.cn


刺客列傳
《天驕二》最新資料片
火爆公测中
(1)网站注册：
点击www.tj2.com.cn
(2)短信注册：
发送TJ到85581（移动、联通均可）资费标准：每条信息0.1元。
运营商：北京目标在线科技有限公司
地址：北京市海淀区学院路7号弘彧大厦七层
客服电话：010—82306868
传真：010—82306885



2005年7月号 总131期

主　　管：中国科学技术协会
主　　办：科学普及出版社
编辑出版：《家用电脑与游戏》杂志社

办公地址：北京市海淀区恩济庄18号院
　　　　　1号楼1104室
邮政编码：100036
电　　话：（010）88146001
传　　真：（010）88117608
网　　址：www.playgamer.com
电子信箱：play@playgamer.com

主　　编：王潜
常务副社长：宋爱华
执行主编：刘威
编辑部主任：梁华栋　罗东东
编辑/记者：谷岩　周越　石磊
美术编辑：胥斌　单非　艾洋
编读热线：（010）88146003-30

项目总监：刘淑惠
广告总监：蒋同庆
广告经理：李丽　李宗泽
电子信箱：ad@playgamer.com

发行经理：王玚
电子信箱：publisher@playgamer.com

上海代表处：赵廷　李帅
电　　话：（021）58787033
电子邮箱：dagou@playgamer.com

刊　　号：ISSN 1009-6183
　　　　　CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
国外发行：中国国际图书贸易总公司
　　　　　bk@mail.cibtc.com.cn
广告经营许可证：京海工商广字第8011号
印　　刷：北京国彩印刷有限公司
定　　价：9.80元

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。





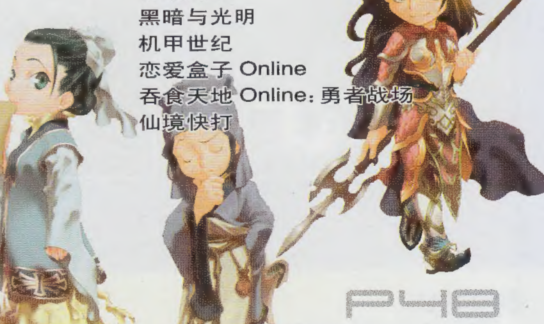






电娱实况

新作速递



礼物

6月19日是所谓的父亲节，与一个月前同样作为美国"节日文化输出"的母亲节相比，这个星期日显得清冷，没有满大街康乃馨的清香和商场红火的主题促销，中国父亲们的商业价值不知道是被低估了，还是压根就那么可怜。

经过我生拉硬拽的研究，在这个节日的前后，游戏界倒是出了不少和父亲们有关的事情。目前，集中净化网络游戏工作正在全国展开，文化部起草的《游戏产品内容审查标准》6月将广泛征求社会各界意见；文化部、信息产业部将联合制定网络游戏开发和运营等有关强制性行业标准，强制网络游戏企业对可能诱发网络游戏成瘾症的游戏规则进行改造；新闻出版总署下属游戏工委起草的《网络游戏服务协议》草案已经完成，开始进入征求意见阶段；中央文明办、共青团中央、新闻出版总署、中国社会科学院、光明日报社利用暑假在全国10大城市开展的"百万家庭健康上网大行动"也已轰轰烈烈地拉开帷幕。

为什么说跟父亲们有关呢？因为据"中国最早最权威的网瘾治疗机构"北京军区总医院网络依赖治疗中心的主任陶然统计，我国青少年网络成瘾症"发病率"高达15%，人数近250万。谁都知道，父亲通常是家庭的支柱和权威，是家庭教育纲领的主要制定和实施者。那么，至少有250万位父亲要为他们的子女操碎了心，而各部委的标准、协议等等，无不是为了控制网络游戏的负面影响，拯救百万孩子——以及他们的父亲——于水火之中。

据文化部有关人士表示，强制性标准都是为了减弱网游成瘾，将对部分网游的游戏规则从技术上进行转变，比如会设置比较短的游戏时间，或者从游戏升级的步骤上逐渐消除玩家对游戏的依赖和成瘾性。北京师范大学教授沈绮云认为，现在的确需要开展网游改良，至少有三个规则需要修改。一是升级规则，需要让玩家较容易地达到顶级。二是PK规则，这是对生命态度的一种设定。三是帮派设定，会引诱玩家为集团利益卖命。陶宏开教授则表示，文化部等部委的系列工作是在进行源头清污。这真是一份有意义的父亲节礼物。

我衷心希望那250万位，不，更多的父亲们能够敞开怀抱接受这样的礼物，也包括同样是一位父亲的陈总。作为中国游戏业呼风唤雨的人物，陈天桥再度显示了他的精明，他在不久前透露，盛大进军家庭的"盒子"里不会内置《传奇》等大型网游，而是装满了各种益智健康的休闲网游。与此同时，很多厂商也陆陆续续地把他们的游戏冠以"绿色产品"的名号重新打包推出。中国游戏市场很快将成为一个绿色市场，只是，最好不要像中国股市那样，它实在是太环保了。











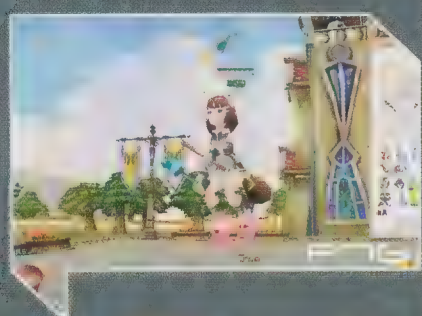

游戏观点

极限攻略

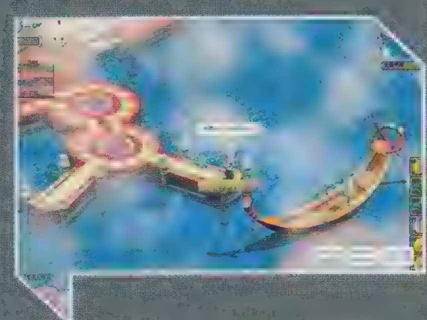














第一频道

网游记

家游竞技场

MOBILE 地带

大话家游





游戏科技



武侠世界 动感巅峰
动感风暴狂袭今夏
倚天Ⅱ
「三级技能
终极BOSS
全新装备
弓手强悍登场」
中广网游戏推广员全国火热招募中
详情请查询：http://yt2.catv.net/spreader
有奖恶送大礼
只需登陆：http://yt2.catv.net/dc
并输入验证码：072
动感网游免费驰骋
倚天Ⅱ强势出击Chinajoy2005 一号馆1010（中广网）展台期待您的参与
（凭此广告参加Chinajoy2005展会，至中广网展台可换取精美礼品一份）
运营商 中广网 WWW.CATV.NET
经销商
研发商 YMIR
客服电话：010-63574061 63573986
邮 箱：service@yt2.com.cn
中广网游：唯美武侠《破天一剑》、动感巅峰《倚天Ⅱ》
中广宽频：王牌影视、冰锋音乐、X档案、风尚男女、视频直播 创造宽带生活乐园
中广无线：短信彩信WAP PDA……精彩掌握 HIGH趣体验

广告索引

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
封二	DELL
1	[illegible]
2	[illegible]
3	[illegible]
4	[illegible]
5	[illegible]
7	[illegible]
9	[illegible]
11	[illegible]
13	[illegible]
14	[illegible]
15	[illegible]
16	[illegible]
17	[illegible]
18	[illegible]
19	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
144	酷玩街
封三	酷玩街
封底	卓奥科技
[illegible]	奥维在线
[illegible]	奥维在线
[illegible]	"盛装.狂欢"动漫节

游戏集体主义

P1



新玩家 PLAY!GAMER









P10



◆ 英雄再起风云动，三派纷争永不休

◆ 神装在身剑在手，凌空飞渡展轻功

◆ 连招点穴搏身手，传功阵法心意同

◆ 不计沧桑恩怨事，一日江湖一岁秋

"真武侠"风暴

《江湖OL》雄霸天下英雄会

7月

袭卷神州，全面启动

具体活动详情，请登录《江湖OL》官方网站：www.jianghuol.com



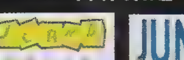
纯3D国产武侠动作网络游戏



北京八八信息科技有限责任公司
http://www.88joy.com

客服电话:010-51672380/51672381
客服邮箱:as@88game.com.cn

合作渠道



JUNNET

战略合作伙伴




ACT of WAR
战争行为
DIRECT ACTION
C&C经典再现荧屏　真人演绎战争行为
58元 1DVD 即时战略
简体中文版　七月即将上市

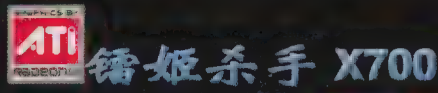

过山车大亨3
RollerCoaster TYCOON 3
Soaked!
水上乐园
旋转天地沁凉消暑　全新假期体验尽在水上乐园
无需原版即可运行
58元 1CD 模拟经营
简体中文版　七月即将上市


龙与地下城
地下城主
DUNGEON LORDS
你想体验无冬般的深邃吗？
你想体验大菠萝般的爽快吗？
你想体验地牢围攻般的刺激吗？
走入地下城主的游戏世界，就能满足你！
69元 3CD 奇幻角色扮演
简体中文版　七月即将上市


影子行动
SHADOW OPS
RED MERCURY
红色水银
特战英雄破解环球危机　影子行动掀起反恐高潮
58元 1DVD 第一人称动作射击
简体中文版　七月即将上市

GRAPHICS BY ATI

零度风暴席卷七月



静音至尊

采用 ATI Radeon X700 核心芯片
核心频率：425MHz，显存频率：860MHz
内建 128bit 128M DDR3 显存，支持 8 条渲染管线
支持 SmartshaderHD、SmoothvisionHD 技术
支持 HYPER ZHD 技术 支持 HDTV 输出
提供完美的 TV-OUT、DVI、DVI 三头输出功能
完全支持 DirectX9.0、OpenGL1.5
X700Pro 性能的 X700
安静、高效的专用双热管散热器
完全采用公版 X700Pro 的制造标准

镭姬杀手 X700

夺宝奇兵

采用 ATI Radeon X700 核心芯片
核心频率：400MHz，显存频率：533MHz
内建 128bit 256M DDR2 显存，支持 8 条渲染管线
支持 SmartshaderHD、SmoothvisionHD 技术
支持 HYPER ZHD 技术 支持 HDTV 输出
提供完美的 TV-OUT、DVI、DVI 三头输出功能
完全支持 DirectX9.0、OpenGL1.5
安静、高效的专用双热管 + 风扇散热器
128MB 的价格提供 256MB 容量
适合 LCD 时代的双 DVI-I 设计



镭姬杀手 X700

加强版

采用 ATI Radeon X700 核心芯片
核心频率：400MHz，显存频率：533MHz
内建 128bit 256M DDR2 显存，支持 8 条渲染管线
支持 SmartshaderHD、SmoothvisionHD 技术
支持 HYPER ZHD 技术 支持 HDTV 输出
提供完美的 TV-OUT、DVI、DVI 三头输出功能
完全支持 DirectX9.0、OpenGL1.5
支持全新的 PCI Express 显示接口标准
128M 的价格 256M 的容量





黄金版

采用 ATI Radeon X700 核心芯片
核心频率：425MHz，显存频率：860MHz
内建 128bit 128M DDR3 显存，支持 8 条渲染管线
支持 SmartshaderHD、SmoothvisionHD 技术
支持 HYPER ZHD 技术 支持 HDTV 输出
提供完美的 TV-OUT、DVI、DVI 三头输出功能
完全支持 DirectX9.0、OpenGL1.5
支持全新的 PCI Express 显示接口标准
X700Pro 性能的 X700
完全采用公版 X700Pro 的制造标准

镭姬杀手 X700

AGP **黄金版**

采用 ATI Radeon X700 核心芯片
核心频率：425MHz，显存频率：860MHz
内建 128bit 128M DDR3 显存，支持 8 条渲染管线
支持 SmartshaderHD、SmoothvisionHD 技术
支持 HYPER ZHD 技术 支持 HDTV 输出
提供完美的 TV-OUT、DVI、DVI 三头输出功能
完全支持 DirectX9.0、OpenGL1.5

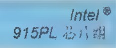


迪兰恒进 DATALAND

PowerColor

华北销售电话：010－62646806
华东销售电话：021－64699027
华南销售电话：020－87519086

更多产品欢迎登陆：http://www.dataland.com.cn



Intel®
915PL 总片组



MSI
PCI EXPRESS



Intel



MSI



MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL


寰宇之星


MASTER
CREATING


寰宇之星


游戏无
时间有
限



ChinaJoy七月开展 健康游戏成主题

第三届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会（英文简称"ChinaJoy"）即将于2005年7月21日—23日在上海新国际博览中心举行。6月21日，中华人民共和国新闻出版总署音像电子和网络出版管理司与上海市人民政府有关部门在上海联合举行第三届ChinaJoy新闻发布会，对展会以及相关配套活动的筹备情况作了详细说明。

本届ChinaJoy展会的宗旨是，振兴中华民族游戏出版产业，加强中外优秀游戏企业交流与合作，提倡保护知识产权，促进我国网络游戏和单机版游戏的市场繁荣，推进文化娱乐的多元化发展，引导广大消费者科学、健康地使用游戏产品，提高中国游戏出版产业在国际竞争中的地位。其中"健康游戏"是本届展会的一大主题，据组委会介绍，展会期间将邀请产业相关政策管理部门领导和中外游戏产业协会的代表参加，分析当前游戏产业的现状和前景，并研讨帮助青少年戒除网瘾、健康游戏等重点问题。

音像电子和网络出版管理司寇晓伟副司长在接受本刊记者提问时表示，有关管理部门未来将联合国内部分厂商，为网络游戏制定一个"疲劳系统"的标准，例如，玩家的游戏时间如果超过2个小时以上，在经验值获得和升级方面就会受到限制。据寇晓伟副司长介绍，这一标准将有可能"强制执行"，要求每一款网络游戏都加入类似的"疲劳系统"。

本届ChinaJoy的展览面积达2.5万平米，现场展示的国内外游戏产品将超过200款，其中60%的游戏内容还没有推向市场。此外，现场还将展示游戏相关的硬件产品、时尚数码硬件产品、高端玩具产品、数字家庭娱乐系统等。本届展会的参展商中间，国外公司的数量较去年有所增加，包括美国艺电、英特尔、索尼、世嘉、光荣、科乐美、史克威尔艾尼克斯、育碧、In-fusio、布卡、CCP、NCsoft、Wemade、Webzen、Bigworld和加拿大ATI公司等。

中国公司获得E3"最佳SHOW"奖 创造两个国内第一

备受关注的2005美国E3电子娱乐大展于美国时间5月20日在洛杉矶落幕，来自全球的500多家厂商、上千款游戏参加了本次大展。据了解，中国游戏界的代表，网龙公司旗下的游戏制作公司——天晴数码娱乐，再度参加了本次E3大展，该公司是自2002年之后第4次参展。本次天晴数码展位出现在洛杉矶国际会议中心的第一大厅南厅展馆，同展馆的还有微软、EA、UBI Soft、SEGA、NCsoft、Webzen等。天晴数码作为唯一的中国大陆游戏制作公司进入E3主会场，与国际知名厂商同台竞技。

据美国知名视频游戏电视网G4媒体（G4 Media）公布的E3民意调查评比结果中，天晴数码（TQ）的展台获得"最佳SHOW"奖项。这是E3举办10年以来，中国游戏开发企业首次获得这一殊荣。"最佳SHOW"奖项是G4 Media根据E3现场观众对于各个展台的表现做出的评选。天晴数码充分利用展位空间，将东西方文化的美巧妙地融合在一起。《征服》等主打产品所独有的东方神韵，配以每半小时一场由《征服》英文主题曲伴奏的劲歌热舞表演，迅速点燃了观众的热情，观众情不自禁的跳上展台与天晴的Show Girls共舞。台下的观众也兴奋的高呼"TQ! TQ!""Conquer!Conquer!"。展台上美国孪生姐妹花身着中式战袍扮演《征服》游戏形象，还有台下观众身体上的《Conquer》LOGO刺青，一个个颇费心思的环节赚足了观众的眼球。

本届E3展会网龙天晴为中国游戏开发企业创造了两个第一，第一个进入E3主会场；第一个获得E3奖项。

E3主办方在展会期间，分别对参展的优秀游戏进行了推荐。这些被推荐的游戏中包括了法国UBI soft的《波斯王子Ⅲ》、《金刚》，日本万代的《数码宝贝》，Square Enix开发的《最终幻想》PSP版，SOE的《无尽的任务Ⅱ》和天晴数码的《征服》。《征服》是E3展会首次推荐的中国开发的游戏作品。天晴数码于2004年正式在美国市场运营这款游戏，目前，《征服》在美服的同时在线人数已经突破3万人，而且，这款游戏也相继在日本、中国台湾上市，在全世界拥有二千万用户。

美国华文报纸《世界日报》5月20日在头版显要位置刊登了名为"两岸电玩商家对准美国市场进军"的报道。报道中，《世界日报》对网龙公司和台湾电玩公司两家中国游戏企业进军美国市场的前景看好。报道中提到，在《征服》这款国产网络游戏的虚幻世界中，持中国古代传统的十八般兵器打斗，正吸引越来越多老美电玩迷的兴趣。网龙一年前进军美国，是进军美国市场的第一家大陆电玩公司，产品目前已被美国电玩迷所接受，市场前景非常看好。《世界日报》认为，中国的游戏企业正在不断的壮大，作为美国最大的华文媒体，他们从E3现场所感受到的来自中华民族的优异表现，使他们对中国游戏企业非常有信心。









《完美世界》完美亦菲 "神仙姐姐"代言网络游戏

6月15日，北京完美时空网络技术有限公司在京举办了"完美亦菲 Fly With Me"《完美世界》签约刘亦菲形象代言暨媒介拍摄会。完美时空公司董事长池宇峰先生、《完美世界》主要开发人员及京城众多主流媒体参加了此次拍摄会。

拍摄会还没开始，会场外就已经围满了闻讯而来的众多玩家和影迷。悠扬婉转的中式音乐引导媒体记者进入会场，古色古香的节目表演贯穿整个拍摄会，营造了浓厚的中国文化氛围。会上，完美时空董事长池宇峰先生宣布刘亦菲担任《完美世界》唯一形象代言人，并公布了目前《完美世界》的开发进度和测试计划。

进入拍摄环节，刘亦菲以游戏角色造型的出场，立刻吸引了会场所有人的目光，掀起了拍摄会的第一个高潮。应广大玩家和FANS们的强烈要求，刘亦菲为大家现场展示了《完美世界》女武侠、羽灵两种职业的Cos扮相，同时由主持人向大家介绍两种职业的相关信息。刘亦菲的美丽加上独具特色的服装道具，引起现场观众阵阵的热烈掌声。



会后记者对刘亦菲及池总进行了专访，当问到为什么选刘亦菲作为游戏形象代言人时，池总表示：邀请刘亦菲担任《完美世界》形象代言人，除看中她在年轻人中越来越高的人气外，更因为她曾经扮演的角色和所展现的气质与这款国人自己开发的创世奇幻网络游戏展现的氛围非常协调。我们有理由相信，拍摄会仅仅是双方合作的成功开始。随着《完美世界》测试的逐步展开，演艺明星+网络游戏的组合将吸引更多的眼球。

久游网签约上海幻城 将发行2款国产休闲网游

久游网6月15日于上海宣布，已于月初与国内新兴的网络游戏开发商上海幻城网络科技有限公司正式签订独家授权协议，将发行由幻城网络最新开发的2款全3D画面的国产大型休闲类网络游戏《贪吃宝贝》和《反恐炸弹人》，并全权负责协助幻城网络拓展授权产品的海外市场。

此次签约是久游网除自行研发产品外首次签约代理国产大型休闲类网络游戏，两款产品的创意独到、制作精美，其综合品质足以与目前占据市场较大份额的韩国产品一较高低，是目前国内不可多得的国产大型休闲类网络游戏精品，此两款产品的签约将进一步加强久游网休闲类网络游戏产品线。

助阵《魔兽世界》 HP 商用台式机出征高端网游

HP 日前宣布面向网吧行业推出一款最佳性能的网吧终端机 HP Compaq dc7100。这款立卧可转换式微型商用台式机同时在第九城市的《魔兽世界》发布会及嘉年华活动中登场，主频为 3.2G 的 P4 处理器、512MB 内存、160G 硬盘、千兆网卡及 128MB 显存的显卡，用户还可根据需求灵活选配，具有相当高的可扩展性。HP 有关人士表示，将不断加大对网吧市场领域的投入力量，HP 的目标是成为网吧"最稳定可靠、最可信赖的游戏平台"的提供商。

游戏橘子与骏网强强联盟 共推网游巨作 EQ2 东方版



6 月 10 日，代理网游巨作《无尽的任务 II 东方版》的游戏橘子与国内网游渠道巨头骏网在北京宣布成立营销推广战略联盟，由骏网负责《无尽的任务 II 东方版》在中国大陆地区的产品推广、渠道运营及各种产品包、点卡的代理销售。业内普遍认为，此次两强合作将极大的促进双方在网游市场的发展前景，并为《无尽的任务 II 东方版》的市场前进道路奠定了坚实的基础。

在发布会上，双方公布了即将面世的《无尽的任务 II 东方版》三个产品包：快速体验包（分为 DVD 完整版和 CD 无语音版）、精装超值包 CD 无语音版以及超豪华上市限量纪念包。



长宽发布首款绿色网游 嘉联互动推出《星战情缘》

6 月 16 日，北京嘉联互动科技有限公司在北京举行媒体见面会，正式发布新网游《星战情缘》。嘉联互动为长城宽带旗下的数字娱乐子公司，主要定位于在线游戏和移动增值服务的开发和运营。《星战情缘》为香港天朝数码娱乐有限公司和网龙（中国）有限公司共同开发，是一款风格清新健康的科幻题材大型绿色 Q 版网络游戏，曾于 2004 年夺得香港数码娱乐杰出大奖游戏组别的最高荣誉——最佳计算机游戏软件大奖，并已在日本、中国台湾、韩国、越南、印尼等 7 个国家和地区陆续商业化运营。

媒体见面会上，天朝数码与网龙（中国）共同授权嘉联互动为《星战情缘》中国大陆地区唯一合法代理运营商，嘉联互动则表示将尽力做好这款优秀的网络游戏的运营工作。

嘉联互动总经理任江向到场的媒体介绍了公司的定位和发展规划，他表示将通过公司运营团队的努力，使《星战情缘》成为 2005 年国产游戏的新亮点，为游戏玩家带来轻松和满意的游戏体验。长城宽带网络服务有限公司常务副总经理吴少岩出席了见面会，并对《星战情缘》的运营寄予厚望。长城宽带是国内知名的宽带接入运营商，同时还是仅有的几个全国性连锁网吧运营商之一。长城宽带的接入业务运营已经比较稳定，进军数字娱乐产业是必然趋势，吴少岩表示，在《星战情缘》的运营上，长城宽带将在全国范围内提供最大能力的支持。

《星战情缘》以玩家的交流互动和团队协作为特色，除了工会、组队、好友、聊天等游戏交流基础系统外，还拥有 2D 游戏中罕见的超强 AVATAR 系统、机器人坐骑系统和全球首创的机器人合体系统。嘉联互动计划在 6 月底进行游戏的内部测试，7 月初进行公测。





维护社会进步活力 StarForce 台前幕后助威

6 月 15 日，星之盾科技公司（StarForce Technologies）在软件博览会期间组织了主题为"保护社会进步的活力，中国软件保护宣言"媒体见面会，知名游戏商寰宇之星、星空娱动、光盘厂保利星、软件渠道商连邦及其客户出席了见面会。StarForce 是业界知名的光盘加密技术，不久前星之盾还联合采用此技术的游戏商寰宇之星、星空娱动，与网易一起开展了"我爱享受、我爱正版"盗版软件换正版游戏的活动，表示了星之盾支持正版、打击盗版的实际行动，也为公众提供了一个对比正版和盗版效果的机会。



太乐网高校飚歌大赛正式启动

太乐网 2005 北京高校全民飚歌大赛的启动仪式暨媒体赏玩会，于 5 月 29 日在王府井大饭店落下帷幕。郑钧、高晓松、陈倩倩等各路明星前来捧场，现场体验了太乐唱录机软件。太合传媒、太乐网、太合麦田的主要负责人均到场相助，仪式由著名主持人伍洲彤主持。太乐网总经理陈伟做了简短而精彩的致辞后，同抽取到的幸运学生代表共同启动了"2005 北京高校全民飚歌大赛"。

一样的天空 不一样的"彩虹"

作为中国最大的互动娱乐传媒企业，给广大用户更好的服务一直是盛大网络的宗旨。秉承严谨、真诚、创新的服务精神，今年 5 月盛大推出了整合"彩虹客服"旗下各项服务资源的客服门户——盛大彩虹统一客服门户网站（www.sdch.com.cn），用于进一步提升用户体验，为用户提供更快捷全面的客户服务。

新的盛大彩虹客服门户网站采用了国际领先的 Portal 技术，可以让用户享受一站式的服务。网站除了推出电话、论坛、邮件、传真、网页自助、现场接待、回访关怀等七种传统彩虹服务内容外，还新增了所有盛大应用相关的 FAQ 自助服务库、密码找回等服务，未来还将推出客户帐务自助查询、网站查询问题进度等贴心功能。不久用户就可以个性化定制网站内容，通过一次账号认证就能够轻松地访问彩虹客服提供的所有服务。



"感觉 PS 的感觉" PlayStation2 试玩挑战活动



六一前后，索尼公司在上海虹桥上海城中庭举行了"感觉 PS 的感觉"PlayStation2 试玩挑战活动。6 月 1 日的"儿童节"专场进行了《爱淘儿》（EyeToy: Play）大比拼，大大小小的孩子们玩得不亦乐乎。爸爸妈妈们带着宝宝全家一起手舞足蹈，抛开烦恼，分享快乐，尽情体感《爱淘儿》带来的兴奋。随后几天也进行了最新上市 2004 年唯一官方授权的 F1 赛车游戏《F1 04》周末大挑战，还有以亚洲冠军联赛为舞台的《实况足球：胜利十一人 8 亚洲冠军联赛》重演了一场场热火朝天的中超比赛，让人惊喜的是，不仅仅是菜单，连解说都是全中文的，加上细腻逼真的操作和最多八人同时分享的模式确是让"实况迷"们过了一把足球瘾。另外特地为 MM 开设的美眉《龙珠二世 2》大挑战，冠军奖品是令人心动的限量版 PlayStation2 银制手链。《龙珠二世 2》忠实于原作《七龙珠》漫画，让无数龙珠迷们热血沸腾，再掀"龙珠"热潮。在这里，游戏早已不只是男孩们的专利，女孩们也在这里找到了自己喜欢的游戏！

PlayStation2 作为全球最普及的家用电视游戏机，截至 2005 年 6 月，主机全球出货量已突破 9000 万台。作为索尼公司众多先进科技产品中的一员，PS2 将专用游戏软件、电影和音乐融为一体，引领家庭进入从未体验的娱乐新世界。

交大昂立与新浪合作 共同倡导"健康网游"

唯一荣获"中国驰名商标"的保健品牌上海交大昂立与新浪首度合作，于5月16日在上海徐家汇美罗城举行了"黑暗的苏醒，明视的来临"大型新闻发布会，积极倡导"健康网游"新概念，将我国网民的健康问题提上日程。

众所周知，长期过度的使用电脑对人体有不良影响。目前我国网民人数已超过1亿，其中游戏玩家超过6000万，而新浪此次推出的《天堂Ⅱ三章·黑暗苏醒》，给更多的网民带来了时尚绚丽的游戏体验。为了给500万《天堂Ⅱ》玩家和千万网民一个绿色健康的网络使用环境，让更多的人关注和了解健康使用网络、健康游戏的理念，交大昂立和新浪宣布双方进行突破性全方位的合作，打造业内第一个健康网络游戏的联合品牌，第一次将青少年健康保健产品和大型网络游戏产品结合。

在发布会上，交大昂立推出了网络健康专业产品昂立明视胶囊。它经国家权威机构检测认证及四年实践检验，独具"抗辐射、抗疲劳、改善视力"三大功能，填补了我国网络健康产品的空白，是2004年奥运会中国体育代表团唯一视力保护专用产品。

森海塞尔北京体验中心成立



继在广州、武汉、南京、济南等城市成立体验中心后，森海塞尔及其品牌国内代理锦艺国际，于6月18日上午10时在北京中关村科贸电子城成立全国最大的森海塞尔体验中心！至此，音乐发烧友除了可以在体验中心详细了解、试听森海塞尔全系列耳机之外，还能目睹价值人民币199999元的奥费斯耳机（全球限量300付）。

首届数字出版博览会7月亮相北京 网游将占较大比重

为进一步推动我国数字出版产业的健康发展，向公众和行业传递最新产业政策动向，新闻出版总署将于7月8日至10日举行"首届中国数字出版博览会"。

数字出版是当今世界高速发展的朝阳产业，目前，全球数字内容产业年增长率为33%以上。在我国，使用互联网的用户连年大幅增加，截止到2004年底，我国上网计算机达到3600万台以上，网民数量超过9000万。同时，各种可供下载、阅读或收听收看的手持设备也越来越多。如此之大的市场空间吸引了许多企业投入数字出版产业，我国现在每年大约问世5000多种数字出版产品，其中网络文学、学术著作和网络游戏在数字出版中占据较大比重。

但就产业发展而言，数字出版在我国仍面临一系列瓶颈问题亟待解决。最为引人关注的包括网络传播中的版权保护、技术资源的有效整合、网上支付的安全性等等。这些热点话题都将在"首届中国数字出版博览会"上重点探讨交流。



华硕2005 GAME FACE 电子竞技大赛落幕

5月21日，共有4支代表队参加了在北京星美国际影城举行的华硕2005GAME FACE电子竞技大赛（《反恐精英：起源》）的总决赛，经过四场激烈的比赛，最后来自北京航空航天大学的长江代表队以13:10的微弱优势击败了来自武汉的PANDORA代表队，夺取了首届华硕2005GAME FACE电子竞技大赛的冠军。

寰宇之星热心公益事业 捐助希望小学日前奠基



在"六一"国际儿童节这个有意义的纪念节日里，由著名游戏公司寰宇之星捐助的陕西省蓝田县三里镇杨坡头村希望小学教学楼正式奠基动工，这是国内游戏公司捐助的第一所希望小学。中国青少年发展基金会项目发展中心执行总干事迟耀萍、陕西省青基会秘书长、蓝田县委的领导和寰宇之星公司的代表一起出席了奠基仪式。

据介绍，这所"寰宇之星希望小学"的新校将会有拥有两层的教学楼一栋，一层的宿舍办公楼以及辅助用房两栋，成为一座围墙、门楼、教学辅助设施齐全的小学，全部工程将在2005年冬季前完工。在学校基础设施建设完成后，寰宇之星还将继续向学校的孩子们捐助课桌椅、教学用具、文体用品等，帮助这个贫穷山村的200多名孩子完成他们的学业。



梅捷与商科携手 回归中国内地主板市场

6月15日，梅捷和商科集团在北京翠宫饭店举行"商科－梅捷战略合作新品发布会"，这是一次典型的资本运作与产品运作的强强结合，未来梅捷和商科集团，将会迎来一个崭新的辉煌时代，梅捷主板将会因此次的联合而再现辉煌。



梦回诺曼底 《手足兄弟连：进军30高地》即将上市

继《使命召唤》、《非洲雄狮》、《太平洋飞将》等二战名作之后，育碧软件又将在中国推出向二战勇士致敬的《手足兄弟连：进军30高地》（Brothers in Arms: Road to Hill 30）。

《手足兄弟连：进军30高地》取材于真实的二战历史，描述了盟军诺曼底登陆之后，中士Matt Baker在混乱动荡的欧洲大陆上，带领13名战士用自己的身躯和手中的武器，凭借坚韧不拔的勇气和无私的奉献精神冲出重重包围的感人故事。长达20章的游戏流程中，玩家所扮演的Matt Baker需要把散兵游勇组织成为一支具有战斗力的小分队，靠出色的战斗技术和智慧取得胜利。

《手足兄弟连：进军30高地》同时具有FPS和战略游戏的特性，是迄今为止最能真实反映二战地面战场战役的游戏。精致写实的场景描写及细腻入神的人物动态，都让玩家仿佛回到1944年6月6日。这一切都是依靠对诺曼底战场的考察、法国上空的历史照片和美国国家档案馆上百箱资料，结合育碧软件工作人员的心血塑造而成的。《手足兄弟连：进军30高地》在国外取得了巨大的成功，并成为了育碧软件历史上最为畅销的游戏。

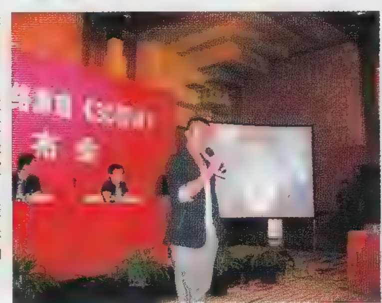
卓奥科技正式代理运营《少林传奇》

2005年5月27日下午，大连卓奥科技有限公司在北京国宾酒店召开了公司成立暨大连卓奥科技与台湾玩酷签约新闻发布会，正式宣布大连卓奥成立，并代理运营大型网络游戏《少林传奇》。至此，从去年年中便在游戏行业中火热一时的《少林传奇》代理争夺一事，终于花落卓奥，从而也诞生了东北三省的第一家网络游戏运营公司。



《3D西游》进入公测阶段 神秘游戏面纱即将揭开

历经一年多时间，这款号称拥有最新3D图形技术的国产网络游戏《3D西游》，终于于5月26日在北京召开媒体发布会，宣布进入公开测试阶段。《3D西游》是由团中央网络影视中心及中机电投资有限公司下属北京唐人互动数码科技有限公司共同策划开发，以中国古典名著《西游记》改编而来。由于开发商在游戏研发阶段，始终没有放出完整的游戏画面截图，让玩家提前领略游戏内容，因而使这款网游显得格外神秘。如今，游戏终于进入了公开测试阶段，相信它也将给我们带来与众不同的游戏感受。



发布会上，团中央网络游戏中心主任曹东新、中机电投资有限公司董事长王昊、中国青少年网络游戏协会副秘书长中青网总裁欧阳向群、中机电投资有限公司总经理郑宇明，分别就支持国产软件研发和绿色网游对青少年群体的影响作了发言。《3D西游》游戏形象代言人安琥也谈及了自己对于网络游戏的感受，并现场演唱了游戏的主题曲《船长》。

团中央网络影视中心和唐人互动表示，他们将继续合作开发适合青少年娱乐的网络游戏产品，下一部爱国主义题材的原创网络游戏产品已经开始了文案策划，预计将于年底与广大游戏爱好者见面。

圆桌武士联手三大艺术团体 联袂演绎《真封神之天尊地魔》

米果在线公司于6月8日在上海淮海中路力宝广场——圆桌武士游戏开发工作室召开《真封神之天尊地魔》媒体见面会。

《真封神之天尊地魔》是上海米果在线公司圆桌武士游戏开发工作室50多位游戏制作精英，历时24个月、耗资2000万人民币精心铸就的即时3D民族网游宏篇。游戏采用家喻户晓的中国古典名著《封神演义》为故事背景，围绕商周两大阵营彼此对峙、长达数年的明争暗斗，从中衍生出分属两大阵营的玩家之间的诸侯国征战与大型国战系统。

见面会上，《真封神》六大艺术团体中的三大艺术团体，演奏游戏主题曲《人间魔狱》的上海交响乐团，民族风情、游戏配乐卢小旭先生，华丽唯美、奇幻插画的马赛先生一一亮相，圆桌武士精湛、高效的技术表演，更是精彩不断，而《真封神》的另三大艺术团体不久也将公布于众。《真封神》实力雄厚的制作阵容令与会嘉宾震撼不已。2005年，激情活力的夏天，以《真封神》为代表的民族网游必定给世界带来新的震撼。




光华光通携手打造网络游戏安全护盾

北京日月光华开发推出的《光华反病毒》软件，是目前国内唯一通过微软认证的杀毒软件，《光华反病毒》可以查杀16万种病毒，包括4万余种木马和盗号程序，同时对系统资源占用非常低，不会影响玩家在游戏时的速度。目前光华反病毒软件已经在光通的玩酷（WANKU）商城正式在线销售，通过5元包月服务，玩家就可以享受到《光华反病毒》提供的强大在线防护系统以及各种全面的安全服务。

光通希望通过与光华软件的合作，来解决目前游戏账号频繁被盗的问题。光通所代理的《传奇3》是目前国内最为流行的网络游戏之一，针对《传奇3》的盗号程序和木马程序也层出不穷，光通的客服部门一直有着很大的压力。

动感《倚天II》席卷今夏

6月7日中午12:00，《倚天II》完美更新升级完成，全新的高级武器装备、终极至尊BOSS与全国玩家们正式见面，如今大部分玩家已经投入到与BOSS的拼搏与奋战之中！

同时，从6月开始，动感《倚天II》即将在全国各地展开轰轰烈烈的网吧活动。除了轻松乐趣的网吧试玩体验，更有酣畅刺激的"强帮无双"网吧帮派挑战赛，乘着夏日的风，带给全国各地玩家们更精彩、更动感的现场体验。另外点点图吧也已经改版，每周一期、奖励升级，精彩的"点点图吧夏日激情版"也在激情的六月与广大玩家见面。



全球第一款 滑动式指纹鼠标上市

日前由深圳亚略特公司推出的全球第一款滑动式指纹鼠标——畅行指纹鼠FM100正式上市，与此前IBM及微软推出的同类产品相比，FM100真正实现了在鼠标上集成指纹识别芯片，也是全球第一款采用了具有活体指纹识别功能的滑动式芯片。配套软件Bio-me提供了包括用户指纹注册、指纹代替密码登陆系统、屏幕保护、文件加密保护，关联密码库等功能。同时畅行指纹鼠还支持二次开发，成为ERP、CRM、OA等系统的指纹身份识别终端。

玩手机游戏得奖金 空中网奖励《夺宝中华》游戏玩家

来自松原的两个游戏玩家"阳光"和"小鱼儿"，一个记者、一个职员，怎么也没想到，玩手机玩游戏居然能获得奖金，而且游戏制作人从北京来到松原，现场颁发奖杯和荣誉证书。"阳光"和"小鱼儿"都是空中网《夺宝中华》手机游戏的超级忠实玩家，《夺宝中华》是由空中网独家制作并运营的一款支持多人互动的、大型武侠手机联网游戏，同时也是移动梦网上最早的一款联网游戏，最多容纳万人同时在线。

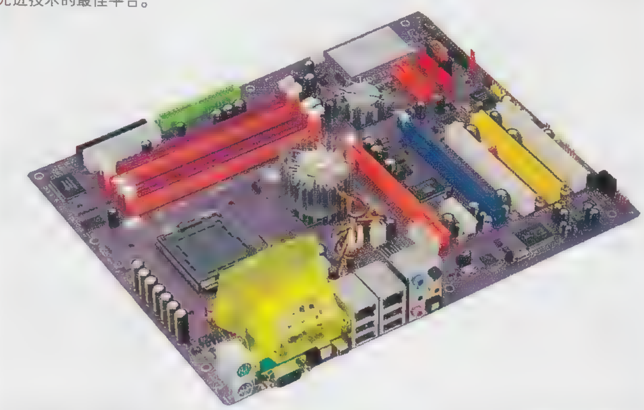


在客厅风驰电掣 罗技天驹方向盘中国上市

6月6日，罗技宣布正式向中国市场推出为PS2设计的力反馈游戏方向盘——超级力反馈天驹（Driving Force Pro）。这是罗技专为Polyphony Digital公司的赛车模拟游戏《跑车浪漫旅IV》（Gran Turismo 4）精心设计，是全球第一款做到完全真实模仿高性能街车转弯动力和900度转向幅度的力反馈方向盘。自2003年12月在日本市场首发以来，受到一致好评并已在海外市场拥有众多拥趸。随着该产品以1399元的报价在中国正式上市，本地的电玩飚车迷们将领略到超乎想象的逼真驾驶体验和风驰电掣的惊险刺激。

超级DGE打造PF5 Extreme巨舰 精英与Intel同步发布945系列主板

5月26日，精英电脑（ECS）与Intel同步发布基于945系列芯片组的全线主机板产品，其中包括采用945P芯片组的PF5 Extreme、945P-A，以及采用945G芯片组的945G-M3、945G-B等。其中顶级精英PF5 Extreme主板整合了I.O.C."即时超频管理器"和第二代增强型ECSonic II音速超频技术，并支持精英超级双绘图引擎核心技术（Scalable D.G.E.），用户可利用两块不同显卡，实现独立的双3D影像显示，支持高达4台显示器的多显示输出解决方案，这将成为构建Intel LGA775架构/945P芯片组，支持包括双通道DDRII-667内存、1066MHz前端总线、双核心处理器、EM64T、SATA II、eSATA(外部SATA)规格接口、Port Multiplier端口倍增器等先进技术的最佳平台。



双绘图引擎并驾齐驱 精英PT880 Pro-A支持PCI-E和AGP

6月14日，精英电脑（ECS）推出基于威盛（VIA）PT880 Pro芯片组的主板产品PT880Pro-A，支持LGA775封装的Pentium 4以及Celeron处理器。借助支持原生PCI Express及AGP的PT880Pro芯片，主板上同时提供了PCI Express和AGP 8×两种显卡插槽；板载2条DDR插槽和2条DDRII插槽，分别支持最高扩展至各2GB内存；4条PCI插槽、2组IDE和SATA端口，集成6声道音效芯片和10/100Mb网络芯片，为升级至LGA775平台的初级用户及一些已拥有AGP显卡的用户提供了灵活的升级空间。

XGI绘虹V3显卡特惠计划

XGI（图诚科技）针对暑期市场特别推出为莘莘学子打造的绘虹V3显卡，启动了"看价格、买应用"的暑期特惠计划。针对入门级用户的绘虹V3基于Volari V3显示核心，使用全新BrightPixel绘图引擎提升显存工作效率，全面兼容TFT、CRT等不同类型屏幕和最高1600×1200 UXGA分辨率，小板式设计能够同时适用于迷你PC和台式机，CoolPower技术的运用则可根据使用状况调整显卡电量。128MB显存版本售价350元，64MB显存版本低至300元。充分展现了XGI作为性价比显卡倡导者的特别之处。

艾尔莎影雷者A660白金版暑期上市

针对即将到来的暑期攒机高峰，艾尔莎（ELSA）基于AGP总线的影雷者A660白金版全面上市，与之前的影雷者A660和影雷者A660GT构成了面向各阶层消费者的GeForce 6600产品线。该款产品基于nVIDIA GeForce 6600显示核心，但核心/显存频率提升至300/600MHz，搭载128MB/128bit三星3.3纳秒显存，为流畅运行包括《毁灭战士III》、《魔兽世界》在内的大型3D游戏提供坚实保证，1299元的售价与标版产品相差不到百元，用户更可享受到艾尔莎3年质保期限。

100%中奖！威宝16×DVDR送大礼

随着16×DVDR成品率的不断提升和量产规模的逐步扩大，近日欧美第一记录媒体品牌威宝为国内用户推出了的25片布丁桶装产品。随着这种更加经济的25片包装推出，势必进一步加快16×DVDR的普及步伐。此次推出的威宝25片装16×DVDR每片平均零售价仅为5元左右，为配合本次25片包装的推出，威宝与其国内总代讯宜随产品附赠了中奖率高达100%的有奖刮刮卡一张，截至8月31日，用户都有机会获得包括数码相机、MP3和短信卡的各种奖品。

声音


杰森·鲁宾

"克拉克从小就开始为这份工作做准备,他的'准备'是玩游戏,玩很多很多游戏。在军营的时候,他把业余时间都花在了玩Xbox和PS游戏上。他第一次控制'暗影'无人战机(Shadow UAV)时,感觉操作方式和游戏很相似。'你盯着屏幕,你让它向左翻转,它就会向左翻转,非常简单。'克拉克说,'不过这毕竟不是游戏,你得放小心点。如果你毁了一架,就得去放血放尿了。'他的意思是去做体检。"

——约尔·克拉克的工作是操控无人驾驶飞机,他和其他224名军人和预备军人一起,在美国亚利桑那州有着125年历史的华楚卡堡(Huachuca)军事基地,接受国防部的训练。克拉克调侃说,操控无人驾驶飞机和他以前玩游戏一样简单。

"他们说,魔鬼有着世上最动听的声音,如今魔鬼把游戏市场也占领了。从《毁灭战士》恶魔般的暴力到《生化危机》险恶的气氛,今天大多数成功的游戏都在极力鼓吹黑暗世界。现在终于有一批信奉基督教的游戏开发者站了出来。41岁的拉尔夫•巴格里牧师是这次任务的领导者,他说:'我从《乒乓》和《吃豆子》的年代开始就一直是个玩家,不过随着游戏内容越来越黑暗,我对于人们从教堂回家后紧接着又去玩《毁灭战士》或《雷神之槌》的行为感到很矛盾。简单地禁止孩子接触游戏是没有用的,我们必须开发出更高品质的替代品,既给他们以游戏的刺激,又让他们感受到基督教义的价值,没有任何暴力和性的内容。'"

——巴格里牧师今年年初创建了"基督教游戏开发者基金会"(Christian Game Developers Foundation),立志于开发基督教游戏,让孩子们远离主流的暴力色情游戏。巴格里同时也是N'Lightning游戏公司的首席执行官,该公司已经开发了两款游戏——《噩梦乍现:骑士的召唤》(Ominous Horizons: A Paladin's Calling)和《入教者》(Catechumen)。

"婴儿被丢弃在一边,独自哭喊;因缺乏睡眠而陷入疯狂的男孩威胁着要自杀;美满的婚姻受到孤独的困扰。——这是21世纪的又一场社会崩溃的悲剧?不,他们是美国最新的社会瘟疫——电子游戏成瘾症的受害者。"

——伊朗广播新闻(Iran Broadcast News)的一篇题为"游戏主机大战的第一批受害者"的报道,将PS3和Xbox360称为索尼和微软为社会准备的"新一代武器"。

"该组织将包括34名成员,目前准备启动的项目包括已在其他各国获得认可的动漫和游戏产品,如'高达'和'口袋怪物'。另一计划是筹建'日本的拉斯维加斯'。"

——日本首相小泉纯一郎所在的自由民主党为了加强日本本土娱乐产品对他国的输出,准备组建两个机构,其中之一着重于对外宣传日本的武术,另一个则着力于将日本的动漫和游戏等娱乐内容推向世界。


拉尔夫·巴格里

"那些对某款游戏的内容夸夸其谈的人们通常都没有玩过这款游戏,既然他们承认了这一点,我们对于他们无法一起分享游戏的乐趣,也就不会感到惊讶。我们正在与更多的社区和政客首脑交谈,我们发现,许多政客了解这款游戏的唯一途径,就是通过那些批评游戏的负面报道。这对于我们来说算不了什么,但对于整个产业来说却是件不太妙的事情。"

——RockStar首席执行官特里·多诺万首次正面回应来自政客、学者和文人的对于《侠盗猎车手》的斥责之声。

"我们走向了一个畸形的时代:人们面对画面所发出的'哇'的赞叹声,成为了购买游戏的主要动力。看看今天的《Madden橄榄球》系列,人们都在说:'哇,这看上去真像电视直播的画面。'我们从中究竟得到了些什么?每次我们从一个主机升级至另一个主机,原因仅仅是因为'新主机上的游戏画面看起来更棒了'。但当我们真正去玩Xbox 360或PS3上的《Madden橄榄球》时,会发现它与PS2版本之间的差别,并不比PS1版与PS2版之间的差别更大。"

——Naughty Dog公司创始人杰森·鲁宾抨击次世代主机过于追求强大的机能和华丽的画面,并认为这会造成游戏开发成本的大幅提升,令游戏开发者的处境每况愈下。Naughty Dog公司是《古惑狼》等游戏的制作者。

"这样一来,玩家就可以体验到吸食可卡因的害处,而无需担心真的上瘾,因为一切只是发生在游戏的虚拟世界里。"

——西班牙一家名叫TAVAD(高级成瘾治疗)的公司宣称以四年时间和35万欧元研发出了一套用于预防青少年吸食毒品的游戏。这是一款摩托竞速游戏,玩家可以在参加赛车前选择"不吸食毒品"或"吸食毒品"。如果选择"吸食毒品",玩家在起始阶段会跑得很好,但当毒瘾慢慢变大时,他们的技能就会消失,必须依靠不断地增加毒品的吸食量和吸食频率才能维持下去,最后不得不中止比赛。

数字

9000万台

索尼电脑娱乐公司宣布,截至6月2日,PS2游戏机的全球累计销量已超过9000万台。PS2于2000年3月4日在日本发售,索尼预测其生命周期内的总销量可达到1.2亿台。它的前辈PS迄今为止的全球销量为1亿台。游戏软件方面,PS2平台上已发售5000多款游戏,预计累计销量可达8亿套。目前Xbox的全球销量约为2100万台,NGC在1800万台左右。

1亿套

任天堂公司宣布,截至3月31日,《口袋怪物》(Pokemon)系列的全球销量已经突破1亿套。其中"火红版"和"叶绿版"GBA游戏共售出600万套,成为任天堂有史以来最畅销的游戏之一。《口袋怪物》的记录仅次于任天堂第一销量的"马里奥"系列,"马里奥"系列已在全球销售了1.8117亿套,其中家用主机上的销量为5948万套,掌机上的销量为1.2169亿套。"大金刚"系列的销量位列第三,其全球销量为4651万套。"赛尔达"系列排在第四,全球销量4633万套。

29.3万台

6月1日,南梦宫以"创业50周年了!全体员工大集合,为了挑战未来!"为主题举行了公司创业50周年庆祝会。会上南梦宫宣布,著名的"吃豆子"(Pac Man)系列已被收入吉尼斯世界纪录大全。该游戏于1980年发售后的八年内,共售出29.3万台街机,成为世界第一的街机游戏。据南梦宫介绍,一般的街机销量能达到1000台已是很不错的成绩,南梦宫的畅销游戏《太鼓达人》也只售出4000台。"吃豆子"游戏中圆乎乎的主角是由岩谷彻根据比萨的形状设计而成,在街机平台上获得成功后,该游戏又被移植往家用机平台,并且开发了玩具等周边产品,甚至有美国玩家创作了一首名为《Pac Man Fever》的歌曲。

87%

日本知名游戏杂志《Fami通》周刊公布了针对次世代主机的调查结果,调查范围包括游戏开发商、零售商和普通玩家。对于"哪款主机会占据上风?",绝大部分零售商支持PS3,支持率高达87%,而玩家却更倾向于任天堂的"革命"主机,支持率为65.4%。至于各主机最期待的游戏,零售商依次选择了《合金装备4》、《鬼泣4》和《机动战士高达》,玩家则依次选择了《最终幻想XII》、《合金装备4》和下一代《GT赛车》。

媒体



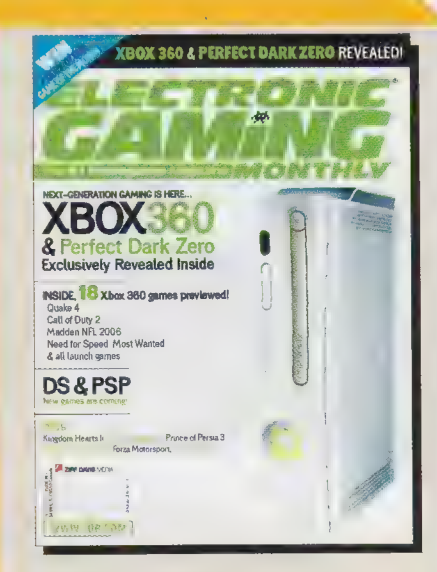
PC Gamer
《文明IV》
(Sid Meier's Civilization IV)

见证"文明"的复苏。电脑游戏史上最负盛誉的策略游戏以全新的引擎和全新的特性,回到了玩家面前。席德·梅尔将让你能够更轻松地打造属于自己的宗教国家和历史伟人,他向我们揭示了"文明"的起源,又向我们指明了"文明"的终点……



Computer Gaming World
《罪恶都市》
(City of Villains)

恶人们,团结起来!NCSoft的网络游戏《英雄城市》的这款续集已经开发了一年时间,现在它终于要完工了。我们将带领各位前往那充满邪恶的的恶人谷,带你们看看居住在那儿的恶人是怎么来的,恶人们将怎样和英雄们对抗。



Electronic Gaming Monthly
Xbox 360

新一轮的主机大战即将打响,各位的钱包想必又开始吃紧了吧。我们会让大家先过过干瘾,参观一下Xbox 360的奥秘,以及Xbox 360上最值得期待的一款游戏——《完美黑暗Zero》(Perfect Dark Zero)。当然,别忘了还有《雷神之槌IV》、《使命召唤2》、《Madden橄榄球2006》和《极品飞车:最高通缉》等18款Xbox 360游戏的介绍。

“飚车”上海

上海被称为“中国的赛车之都”，F1 一级方程式、V8 房车等赛事相继进驻上海，点燃了国人对赛车的狂热。另一方面，上海本身也拥有大批狂热的车迷和先进的汽车改装技术，可以说是继香港之后，国内赛车运动发展最为迅猛的一座城市。

如今，上海天纵网络即将为所有《飚车》玩家带来全新的上海地图，让大家有机会能够驾车在上海这座大都市内狂飚。作为首款实景网络赛车游戏，《飚车》中的街道和建筑物都是真实存在的，例如业已开放的汉城地图，即将完工的上海地图，以及传闻中的北京地图。从韩国的帝王之地青瓦台到上海的标志性建筑东方明珠，从汉城的君悦酒店到上海的金茂大厦，从古老的光化门到同样古老的豫园……想象一下在南京路或世纪大道上狂飙的感觉吧，那种疯狂而亲切的感觉。

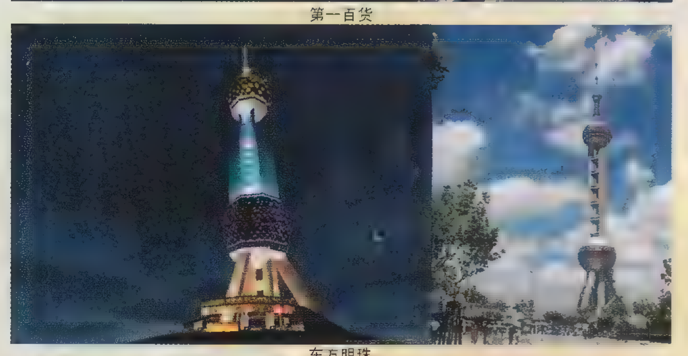
我们采访了上海地图的两位韩方开发人员——企划金学珍和美术部部长李勇根，让我们听听他们在制作过程中经历了哪些有趣的故事，再一起来欣赏一下即将出现在游戏中的上海的知名建筑物，看看它们和现实中的模样究竟像不像。



大世界



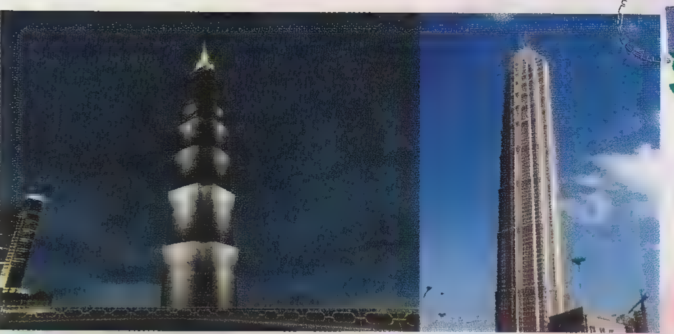
第一百货



东方明珠



和平饭店



金茂大厦

恒隆广场

家：最初是怎么想到要制作上海地图的？制作过程大致是怎样的？

答：最早提到要制作上海地图的时候，我们很兴奋。上海这个城市给我们留下的印象是很漂亮、很干净，既有外滩那样美丽的风景，也有风情万种的建筑群。我们觉得把这些景色做到游戏中是一件非常有趣的事情。

为了制作上海地图我们专程赶到了上海，但来了之后的第一个感觉是“完蛋了”。我们被许许多多有特色的建筑和高架路包围在中间，我们沮丧地问自己：“我们能做得出来吗？”怎样才能合理地把这么多复杂的建筑的高架路放到游戏里？怎样才能既让玩家欣赏到如此丰富的景色，又能保证游戏的趣味性？这些问题让我们很苦恼。但最终的结论只有一个：“豁出去了，努力吧！”

我们首先花了大量时间去掌握上海特有的建筑风格和环境氛围，然后以那些认为可以让玩家感兴趣的道路和建筑为中心，开始设计上海地图。设计完地图后，我们开始了漫长的照相和摄影过程。那段时间我们昼夜泡在上海城里，收集各种需要的数据，走了很多路，走到双腿发麻，也坐了很久的出租车。这个过程是最艰苦的。

结束摄影后，我们对元素进行分类工作，看着一大堆的素材进行编辑，掌握各个地区的特征，然后进行总括性的讨论。接下来就是制作详细的计划表，按照计划投入到实际的制作之中。

家：是否完全复制了上海市的地图？

答：我们只是把上海市最具代表性的部分放了进去。当然，最能凸显上海的方式是把整个上海地图都搬到游戏中，但这样做并不现实，因为会造成游戏的数据量猛增。这不仅会影响制作周期，更重要的是会对游戏的正常运行造成影响。赛车游戏最重要的就是速度，如果车辆发挥不出速度感的话，反而会得不偿失。所以我们只能进行合理的省略，这是关键，也需要靠技术和经验。

家：在上海遇到了哪些印象比较深刻的事，困难的或有趣的？

答：很多困难和艰辛。就像上面说的那样，对于“怎么做”这个问题有过很大的苦恼。还有就是拍摄的时候时常下雨，不得不中断拍摄，而那时候时间已经很不足了。一行人走散而在上海街头像无头苍蝇一样乱逛、高架路太高而没有办法正确拍到建筑的问题也都遇到过。拍摄的时候还发生过突然有警察走过来，对我们说“在干吗？走，到警察局去一趟。”的事情。

当然，有趣的事情也常常发生在我们身上，例如在外滩拍摄的时候，不知是游客还是当地人，走过来问我们拍一张照片多少钱，把我们当成了专门给游客拍照的。当时真是不知所措，感到有些哭笑不得。

虽然当时的过程非常辛苦，但现在想想觉得都是很美好的回忆。

家：上海地图什么时候能够开放？是否还会制作其它城市的实景赛道？

答：因为上海地图很庞大，所以收尾工作也很复杂。我们的目标是赶在今年夏天的时候完成，希望大家能喜欢游戏中的上海。

我们也希望能够制作各个不同特色的城市，放到《飚车》中去，让大家足不出户就能够到世界各地去“飚车”。虽然制作起来艰苦，但很有意义。■



往事并不如烟

——讲述街机的故事

无梦是《铁拳 5》的好手，那天下午，他带我去上海颇负盛名的卢宫街机厅体验《铁拳 5》街机版。卢宫全称“卢湾工人文化宫”，是一家已成规模的私营街机厅。这里的机器更新速度快，每个游戏币只要 0.5 元，比世嘉、南梦宫便宜一半。更重要的是，这里高手如云。

在《铁拳 5》前坐下，原本有些懒散的他仿佛变了一个人。凌晓雨、风间飞鸟、斯蒂芬·福克斯、李超狼、JACK-5、木头人、熊猫……无梦化身成游戏中的角色，拳脚翻飞，使出各种优美而致命的动作。旁边围了不少观众。

对面的机器来了一个挑战者，十几局下来，无梦胜少负多。对手是一名上班族，公文包放在旁边的椅子上，人懒懒地斜倚着，无论输赢都面无表情，只有手指时快时慢地敲击着。获胜后，他会拿起水瓶喝一口，然后慢慢地拧上瓶盖。输了后，他就从口袋里掏出游戏币塞入，动作同样很轻很慢，好像做着一件不相干的事情。

无梦那边还是充满激情，时而摇头叹息，时而两眼放光，时而拍击台面，时而一声大吼。乘对局间隙，我问了无梦一些问题，他虽然礼貌地转过头来回答，但神情已有些恍惚，脑海里一定还在想着刚才的对局。

游戏币很快就用完了，无梦站起身，笑着对我说：“我一直都是用 PS2 练《铁拳 5》，用惯了手柄，现在反而不习惯摇杆了。很多招都发不出来，只能干着急。”


父亲带着孩子玩射击游戏


南梦宫八佰伴店

晚上八点多是高峰期

曾经沧海难为水

——上海街机市场的变迁

街机游戏在国内已有二十多年的历史，它曾孕育了中国最早的一批玩家。这批玩家今天已成长为社会的中坚阶层，他们目睹过单机游戏的十年兴衰，见证了网络游戏的狂飙猛进。他们中的大部分或许因为工作和生活的双重压力已经放弃了游戏，但却永远不会忘记曾经引领他们步入神奇的游戏世界的那些古老机器。

街机时代已离我们远去，许多年后，当人们兴致勃勃地谈论新一代主机大战，谈论最热门的单机游戏、网络游戏时，街机游戏或许会被彻底遗忘。乘现在还残存着些许记忆的痕迹，让我们重温一下那段单纯的岁月。

▲欢乐时光

上海南梦宫营业部的杨融二十多年前就开始玩街机，那时上海的街机还很少，主要摆放在一些公园和科技馆里，作为一种新潮的高科技设备向游客展示，游戏也只有两款——《太空入侵者》(Space Invader)和


店内机器类型丰富

《吃豆子》(Pac-man)。玩街机虽然不收钱，但需要排队，杨融常常是刚从前面下来，回过头又排在了队伍后面。

上世纪八十年代中期，上海的少年宫和文化馆陆续出现座式街机，并对外营业，街机在中国开始由高科技产品逐渐成为大众的娱乐项目。之后的三四年里，上海的街机市场迅速升温，路边的私营游戏厅如雨后春笋般冒了出来。“极盛时本市几乎所有电影院、区县文化馆、街道文化站甚至图书馆都开设了街机厅，还有无数个体承包的街机厅星罗棋布于区县各地；而玩家主要以大中小学生、社会蓝领青年和无业人员为主，情况比较复杂，打架斗殴等现象不绝；个别街机厅还设置赌博色情等内容的街机游戏，对青少年造成了不良影响。”这是《上海游戏产业咨询报告 2004》中对当时上海街机产业的一段描述，也是中国街机业的一个缩影。

回忆起那段时光，杨融显得很兴奋：“那时候几乎每家影院都会摆上五六台街机，大家玩得很疯狂。《怒》、《街霸 I》、《街头争霸》、《脱狱》、《魂斗罗》……虽然红白机上也有《魂斗罗》，但一盘卡要 50 多块钱，算来也是笔很大的开销，街机按次数收费反而显得便宜。这和九十年代网吧在国内流行起来的道理是一样的。”

和早期的网吧一样，最初的街机厅大多空间狭小，光线昏暗，声音嘈杂，烟雾弥漫。摆放的机器也是按键不全，很多人玩《街霸》甚至根本不知道用脚。但街机的画面、音乐比当时的家用机出色很多，玩清版动作游戏如《快打旋风》、《恐龙猎人》、《吞食天地》和《忍者神龟》时多人相互配合的乐趣，也是家用机所缺乏的。

▲新天地

1993 年，南梦宫成立上海南梦宫有限公司，6 月 8 日，其在中国大陆的第一家街机娱乐中心于今天上海大剧院所在地正式开张。1994 年 2 月，世嘉在北京成立世嘉华瀚文化娱乐有限公司，主营“电子游艺场所”。日本街机市场的两大巨头几乎同时进入中国市场，一南一北相互对峙，这也宣告了中国的街机市场将由此进入一个新的阶段。

与以往的私营街机厅不同，南梦宫与世嘉将消费人群明确地定位于大众用户，它们采用整洁有序的店面、高档的机器设备和规范化的服务体

系来获得大众对街机的认可。初进入时，两家公司将价格定在 2 元 / 币，尽管三年后先后将价格调低至 1 元 / 币，仍大大高于私营街机厅 0.1 元—0.2 元 / 币的价格，价格方面两家日本公司可谓毫无优势。但它们一改私营街机厅环境差、管理差、经营差的问题，从游戏内容到店内布置，突出健康的主题——室内场地开阔，光线充足；既有《街霸》、《侍魂》等传统街机，也有《梦游美国》等大型模拟机；每个机台都擦得干干净净，按键是全的；有问题的机台会得到迅速修理，玩家的问题可以立刻得到解答；加之选址大多在人流量大的地方，因此尽管价格高昂，这些街机厅还是取得了不错的业绩。当时上海陕西路上的一家店面每天的营业额在 2 万元人民币左右，市场之火爆可见一斑。

世嘉设在上海的第一家店位于上海食品一店的三楼，面积 500 多平米，共 90 多台机器——八台全新的《梦游美国》一字排开，50 寸的屏幕，上方安有摄像头，观众可以看到玩家驾驶时的面部表情；《VR 战士 2》画面出众，逐行扫描，没有马赛克，动作自然流畅；《Outrun》虽然画面一般，但八台街机联网的特性还是吸引了不少玩家。该店店长回忆说："那时生意真是很好，整个店挤满了人，全天都没有空闲，连和尚都进来看热闹。"

与此同时，3D 的概念也被这些外资街机厅率先引入。除了世嘉的《VR 战士》外，南梦宫的大型筐体太空射击游戏《Star Blade》甫一亮相，便引起玩家的惊叹。现在看来，《Star Blade》的画面并不算很好，只有光秃秃的多边体，没有贴面，但它的立体感和动感还是给玩家带来了前所未有的感官冲击，让人觉得仿佛是在亲历一场激烈的太空大战。

外资街机厅的出现，为中国的街机市场带来了新的经营管理理念，令公众对街机游戏有了新的认识。在它们的引导下，中国的街机市场逐步走向鼎盛。1996 年上海某家电城曾举办过一场街机展，当时共有《街霸 Zero》和《恶魔战士》等近百台街机参展，占据了一整层楼面，场面蔚为壮观。



《幽灵小组》吸引了不少观众　　打机区入口处竖着"未成年人不得入内"的牌子



世嘉美罗店门口显眼处摆放着一台娃娃机



世嘉通利店推出包时制

回顾各国游戏业的发展历程，我们会发现，许多国家都出台过针对街机的严管政策。如果将视野放宽，我们还会发现，大部分公共场合的投币娱乐机器都曾引发过不同程度的道德恐慌。从 19 世纪 90 年代的留声机、上世纪 20 年代的活动电影放映机，到上世纪 50 年代的弹子机，人们将这些摆放在公共场合的娱乐机器同不良青少年联系在一起。这种观点一直延续到今天的网吧。

▲急转直下

2000 年 7 月，上海电视台播出了一则关于"上海市政府作出整顿娱乐业的决定"的新闻，由此拉开了上海街机市场的整顿风暴。这场风暴令作为国内领头羊的上海街机业遭受重创，一直以来开放而自由的街机市场由此一蹶不振。

上海市政府的这一整顿决定是响应中央的号召。两个月前，《光明日报》发表题为《电脑游戏：瞄准孩子的"电子海洛因"》的文章，掀起了对包括街机在内的游戏大批判运动。次月，国务院办公厅转发了文化部、国家经贸委、公安部、信息产业部、外经贸部、海关总署、工商局等部门《关于开展电子游戏经营场所专项治理的意见》（国办发[2000]44 号，以下简称《意见》），对全国的街机业进行整顿和限制。根据《意见》，2000 年 7、8、9 三个月，文化部等七部委将通过从严治理，取缔非法经营和严重违规经营的电子游戏经营场所，明确电子游戏经营场所应具备的条件，大力压缩经营场所的数量，切实加强监督管理，严格实行电子游戏经营场所的依法规范经营。并且，各地立即停止审批新的电子游戏经营场所，也不得审批现有的电子游戏经营场所增添或更新任何类型的电子游戏设备。

这意味着，无论街机厅还是街机游戏，都面临着只出不进的严厉管制，街机市场的大幅萎缩已成必然之势。事实上在此之前，街机业已经呈现疲软之态，随着家用机和电脑普及率的提高，游戏逐渐从公用空间转向私人空间。政府严管政策的出台，无异于雪上加霜。之后网吧和网络游戏的悄然兴起，更是令街机经营者感受到了生存的艰辛。

▲明日黄花

"在回家的路上，路过了小时候经常去的那家街机厅，枣红色的招牌已经挂满了尘土，里面也没有了往昔那熟悉的嘈杂声，透过室内昏暗的光线，隐约能看到几个人零零散散地分坐在不同的机台前默默的敲打着，一切显得是那么的萧条。……'我只进去了 3 分钟就出来了，里面的景象真是破败得很，大部分的机器已经蒙了层厚厚的灰尘，只有少数像《拳皇 2002》之类的机台旁才能看得到人影。偌大的一间房子里显得空荡荡的，跟咱们那时排队玩游戏的情景真是不能比呀。'"在这篇题为《我游戏年华的纪念》的文章中，作者生动地刻画出了今天私营街机厅的萧条现状。

外资街机厅的日子同样不好过。记者对南梦宫八佰伴店、南梦宫迪美店、世嘉美罗城店等几家地处黄金地段的街机厅作了调查，工作日期间，白天光顾的人并不多，只在下午放学后以及晚上八点多钟的时候会出现一段高峰期；周末或国定假日的人流量比较大，但也很难以"火爆"称之。位置不佳的街机厅更是门可罗雀，世嘉通利店甚至不得不推出包时制的方式，即便如此，记者白天在偌大的街机厅里也只看到了两三位玩家。"以前疯狂的时候，玩的人都是排队等打机。现在打机的收入只占 10%，平时都是空空荡荡的，其它大部分收入都来自礼品机、模拟机和彩票机。"南梦宫八佰伴店的一位员工抱怨道。

《上海游戏产业咨询报告 2004》将目前上海的街机经营场所划分为"外资电子娱乐中心"、"专业电子娱乐中心"和"个体街机厅"三类，对各自的经营现状作了很好的总结。文中指出：

"外资电子娱乐中心：主要是指南梦宫（Namco）和世嘉（Sega）这两家日本街机游戏巨头开办的一些电子娱乐中心。一般设于著名商业中心内，如太平洋百货、美罗城、第一八佰伴等；店面明亮，整洁有序，营业规范，无不良现象；光顾的用户通常为休闲购物的都市白领阶层和一同逛街购物的父母子女；内容则以情侣同乐、亲子同乐的'打鳄鱼'、'抓娃娃'、'跳舞机'等体感游戏和传统街机电子游戏相结合为主，并明确划分专供儿童娱乐的'儿童区'，儿童不能进入一般娱乐区。虽然受制于国办发[2000]44 号通知，这些



一群学生在跳舞机前跃跃欲试



这里是抓娃娃区


入口处贴着管理制度


上海大名鼎鼎的卢宫街机厅

街机厅更新游戏内容速度很慢，但由于定位准确、营业规范，加上开设地点与其他休闲娱乐餐饮地区的结合，仍在休闲时段吸引了大量的人光临。

"专业电子娱乐中心：主要指上海为数不多的两三家内资街机厅。这几家街机厅吸取了过去无序发展时的经验教训，管理相对规范，营业场面整洁有序；由于有相关渠道，故游戏更新能够做到与日本最新街机游戏同步；而用户一般是上海的传统街机游戏玩家。这些街机厅常常举办各种街机大赛，特别是格斗游戏大赛，在全国范围的同类比赛中最为正式、影响最大，并争取到了日本最负盛名的街机格斗游戏大赛'斗剧'在中国的预选赛资格。

"个体街机厅：基本上是过去遗留下来的少数个体街机厅，基本已经停止更新游戏，仅凭过去的一些街机游戏勉强支持；管理一般不甚规范，经常出没的玩家情况也比较复杂。"

街机业衰退的内因

除了严厉的政策管制、娱乐方式的多元化，以及盗版（包括家用主机改装街机）等因素的冲击外，街机本身所存在的诸多问题也是街机业衰落的重要原因。

▲硬件优势丧失

街机的传统强项在于硬件，大屏幕和音响所带来的强大的视听冲击，以及独特的控制器所带来的操作上的爽快感和拟真感。但这种硬件优势正在迅速丧失，家用主机游戏已经与街机游戏站在了同一水平线上。以往一些著名的街机系列如今会选择首先在家用机上发售，之后才出现在街机上，例如《山脊赛车V》。这导致许多像无梦这样的早期街机迷纷纷放弃街机，转向了电脑游戏或家用机游戏。

在街机业工作了十多年的杨融感叹说："过去是家用机为街机服务，街机钱赚得差不多了，再用家用机发挥余热。例如世嘉的《VR战士》，与街机版相比，家用版无论画面还是音效都差得很远。现在正好相反，比如《铁拳5》，街机摆出来，目的之一反而是为了宣传家用机。家用版还加入了很多新模式、新内容，图像也不见得比街机版差。而且你买回家后，想玩多久就玩多久，而街机是要你一个币、一个币扔进去玩的。"

今年E3大展上，世嘉确认了Xbox360上的新一代《VR战士》，而街机版本却迟迟没有消息。

▲创意难以突破

对于街机厂商来说，设计出一款基板后，自然希望这款基板能够适用尽可能长的时间，在这款基板的基础上做出尽可能多的游戏。但问题是，有创意的街机游戏正越来越少。

街机市场依然被格斗、射击、赛车等传统类型的游戏统治着，这主要是受限于机器本身的限制和经营方式的限制。杨融介绍说："日本街机游戏的开发遇到了很大的瓶颈，内容上找不到突破口。比如枪械类游戏，做来做去都是这个样子，哒哒哒然后加子弹，哒哒哒然后加子弹，换汤不换药。家用机可以作出很多新的特色，街机游戏只能是跟随镜头朝屏幕开枪。南梦宫做过可以用踏板玩的射击游戏，科乐美出过《狙击手》和《24小时检察官》，玩家可以靠肢体动作去躲避对方的子弹，算是比较有想法的。近两年记忆卡的出现和网络化的趋势，可以说是救了街机一命。"

街机游戏追求的是火爆快速的游戏节奏，其目的在于控制玩家的单局游戏时间。也正因此，为了延长游戏的生命周期，迎合部分有表演欲望的核心玩家的需求，游戏的难度被提高，初学者只有通过反复练习才可能真正掌握游戏的乐趣。对于普通大众来说，两块钱可以在网吧玩上一个小时，在街机厅却只能玩几分钟，街机成了一种奢侈的娱乐项目；而游戏过程中的挫折感令普通玩家对街机望而生畏，这与经营者面向大众的初衷显然是背道而驰。

▲投资大，回收慢

近两年日本的街机市场严重衰退，传统的几大街机巨头纷纷把资源转向家用机平台。南梦宫今年仅推出两款街机游戏，其街机业务在公司中所占的份额已经很小；世嘉自去年发售《头文字D 3》和《幽灵小队》（Ghost Squad）后最近只出过一款《三国志大战》；科乐美除了四人游戏《战争训练》外难见新作；SNK业已倒闭，只留下SNK Playmore将原先的游戏拿来翻做；卡普空等则已完全退出了街机市场。对于这些老牌的街机厂商来说，投资家用机的利润远高于街机，何去何从显而易见。

从店面经营这一环节来看，街机厅的投资回报也不甚理想。尤其对于没有二手机或盗版机器的正规街机厅，尽管场地租金可以采用分成等比较稳妥的方式，但新机器的成本投入依然很大，回报周期长。在日本被称为"街机救市之作"的《三国志大战》之类的卡片游戏整机价格在100万左右，曾在国外热门一时的《德比赛马》共八台子机加一台投影，价格同样不菲，国内鲜有街机厅能够承受这样的风险。

据介绍，热门游戏往往需要半年到一年时间才能收回成本，《头文字D》之类价格较高的游戏则需两年左右才能保证盈利，而非正规渠道进来的机器却只要三到四个月就可以回本。"比如以前的《拳皇》，正版的8000元，盗版的1500元。《12人街霸》当时是最流行的，为什么一直没有个体街机厅去做，因为没有盗版。2万元的《街霸》基板可以买十几块《拳皇》的基板，当然没人愿意做。"杨融对街机成本过高的问题深有感触。

街机游戏的生命周期也并不如人们想象中的那么长，一款新游戏在上市后一两个月左右投币率即达到峰值，此时玩家对游戏的系统和操作已经比较熟悉。随后投币率会不断下滑，到第三个季度左右进入稳定期，之后会一直维持在这一水平线上。

街机厅的经营之道

陈嘉烨曾是世嘉在上海开设的第一家街机厅——世嘉华瀚上海食品一店的店长，任职期间，他对该店的经营实施过一系列改革，并收到良好效果。尽管已离开多年，他对街机业仍充满感情。谈起世嘉在街机业务方面的一整套成熟的经营管理理念，陈嘉烨深表佩服。他向记者讲述了自己作为店长的一些经验心得。

▲弃CU而取LU

以前上海的街机厅很落后，没有任何管理体系和经营理念，包括现在的卢宫，主要还是靠回头客。我计算过它的投币率，看它最热门的游戏在黄金时段（工作日晚上19:30到21:30左右，双休日全天），一个小时之内能投多少个币，其中对战的有多少，冲关的有多少。我的结论是他们的经营状况并不好，私营街机厅的收费本来就低，0.5元/币，你这边投两次等于世嘉那边投一次。即便上座率高，算下来世嘉也只要有你一半的流量就行了。

卢宫面向的绝大部分都是铁杆玩家（Core User，以下简称"CU"），世嘉面向的更多的是大众玩家（Light User，以下简称"LU"）。我认为街机的目的不是去吸引那些CU，而是要让经过你这个店的LU，在被街机的


上海第一台《铁拳5》据说是卢宫进的　　十数台《头文字D》一字排开。

声光效果吸引过来后，就算以前完全没有接触过，也愿意来玩你的游戏。所以卢宫的机器大多是打机，而世嘉的机器则以模拟机等机型为主。

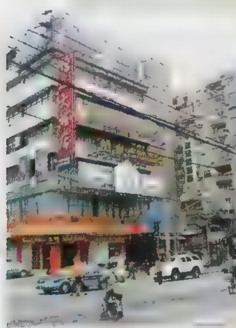
一般来说，传统街机的操作比较抽象，难以吸引 LU。比如摇杆的操作，它代表的可能是平面上的上下左右移动，可能是空间上的前后左右移动，也可能是飞机的沉浮。你看家长和孩子一起玩的时候，为什么很难沟通？因为家长不懂，为什么转摇杆的时候会出这样的反应？为什么按这个就跳，按那个就躲？我们再想象一下，如果是一个赛车游戏的筐体，油门、刹车、排挡很清楚地摆在你面前，你只要会开车或者见过别人开车，就能够轻松上手，是不是更有吸引力？所以街机厅应该尽量减少打机所占的比例，增加模拟机这类普通人都能理解的机种。

▲酒香也怕巷子深

卢宫的经营模式是"酒香不怕巷子深"，它的地址很偏，而且在楼上，不熟悉的人很难摸到，所以新人的增长速度比较慢，主要靠人带人。虽然为了提升自己的地位，卢宫愿意出钱买最新、最好的基板，但对于 LU 来说没有太大的意义，这并不能为街机厅带来更大的发展空间。

世嘉的定位很明显是在数量庞大的普通玩家身上，所以选址大多是在人流量比较大的地方。从内部环境也可以看出两者的差别。假如你刚刚结识了一位女友，让你选择的话，肯定不会带她去私营街机厅，而是会带她去世嘉或南梦宫的街机厅，因为那里环境好，有整洁亮堂的店面，有可爱的娃娃机，有前卫时尚的跳舞机、音乐机。

私营街机厅的环境与以前相比虽然有了改善，但并没有质的变化，光线还是很昏暗，场地还是很拥挤，空间相对封闭，普通人恐怕还是很难接受那种压抑、沉闷的气氛，呆在那儿会有一种不适感，觉得环境不友好。加上舆论的渲染，很多人都会条件反射地认为这些街机厅就是乌烟瘴气的场所，不愿意在里面消费。


上海的另一知名私营街机厅——烈火



烈火内景

在机器的布局上，经营者应该把 CU 的区域与普通游客的区域彻底分开。你可以把 CU 的打机区放在角落里，对于 CU 来说，无论你把机器藏在哪儿，他们都能找到，所以没必要放在外面。但是对于普通游客来说，如果进来后第一眼看到的不是一个有巨大冲击力的东西，他可能转身就走了。

▲娃娃机的妙用

许多街机厅在投币率上没有科学的管理，也不知道该怎样让走进来的客户接受消费。一些游客可能只是出于好奇而尝试一两次，如何把他们尽可能地转化为你的固定用户，这是街机厅经营者需要解决的一个重要课题。

我认为一个街机厅要想做好，首先得把娃娃机做好。举个例子，一对年轻情侣走进来，女孩看到娃娃机里的娃娃，很喜欢，男孩会去买币让女孩自己抓，女孩也希望体验亲自抓到娃娃的乐趣。一般来说，女孩抓到1—2 个娃娃就满足了，而一个完全不会抓的人，抓 1—2 个至少需要一小时的时间。这一个小时里，男孩当然不会一直在旁边等着，他会走去看一些自己感兴趣的、冲击力强的游戏，比如格斗、射击、赛车以及一些机械感比较强的游戏，并会尝试去玩。这时店里的员工要去及时引导他，教他掌握游戏里的一些技巧，让他在较短的时间内体验到游戏前期的一些乐趣，有一个基本的满足感。

当男孩在员工的引导下慢慢找到感觉的时候，一个小时过去了。这时候女孩那边已经抓到 1—2 个娃娃，准备走了。但男孩还想再玩两盘，于是让女孩等一等。女孩觉得无聊，男孩只好又给她买了一些币，让她继续去抓娃娃，或是尝试一下音乐机、跳舞机……双方都希望尽兴，只要时间算得准，加上必要的引导，就可以产生不少消费。

很多店在娃娃机上盲目追求低价，其实这里面有很多学问，你可以摆贵一点的娃娃，但抓娃娃的难度可以提高一些，或是用一些便宜的奖品交换玩家抓到的雷同的娃娃。一般的玩家宁愿交换这些奖品，也不愿意拿一堆同样的娃娃回家。

▲提高投币率

与其它游戏相比，街机游戏的最大特点在于整个过程一气呵成，没有拖拉的感觉。由于街机是按次数收费，过长的流程对经营者来说显然不合算，如何在最短的时间内提供给玩家最多的游戏性，在最短的时间内让游戏结束，不管胜利还是失败，而且要让玩家享受到乐趣，产生再次消费的冲动，这是街机的另一大课题。

街机玩家希望实现一个币的价值最大化，也就是说用一个币玩最长的时间，所以"Continue"这个选项是很多玩家不愿意做的。他们宁愿从头打起，用一个币多打几关，也不愿意选"Continue"。玩家的这种心理与经营者的心理正好是矛盾的，经营者希望尽快把你手里的币消耗掉。一般的街机厅每天或每周都有投币率统计，每台机器里都有一张卡，用于记录投币率，可以知道哪台机器玩的人最多。

投币率的高低除了取决于游戏本身的品质外，还会受游戏奖励系统的影响。世嘉是最早重视以时间作为奖励手段的公司，根据通关时间排列 High Score，比如《VR 战士 2》，通关时间越短，排名越高。《侍魂》和《街霸》是分数系的，比如《侍魂》，我打一套"天霸封神斩"出去，伤血并不多，威力可能还不如一记重刀，但天霸封神斩的连击率高，最后的得分就高。如果大家都用这样的招式打，无形中就延长了游戏时间。我一个币投进去，通关《侍魂》需要 40 分钟，就算一天营业 12 个小时，这台机器也吃不了多少个币。

《VR 战士》则不同，你水平低没关系，它前面几关都好打，或是可以用滥招过关，让你很有成就感。打到影丸的时候，难度骤然提升，就完全得靠本事了。所以，无论高手还是低手都只有 3 分钟的游戏时间，低手打到 Leon 或者影丸就死了；高手为了冲击纪录而快速通关，也是 3 分钟。这样一来，机器的投币率就上去了。我曾经计算过，两台机器都是满座的情况下，固定时间段内，《VR 战士》的投币率是《街霸》、《侍魂》和《拳皇》这些游戏的三倍。

对战系统也很重要，打机必须鼓励对战，不对战就没法保证投币率。《VR 战士》也好，《侍魂》也好，只要是两个人对打，投币率都会有保证。一人一币只能打一局，输了的那个人肯定得下，不管 30 秒一局，还是 99 秒一局，最后的实战时间都差不多。

▲制造激情

街机与家用机的另一区别在于注重交流。以前打街机大家都很有激情，大呼小叫，人会跟着街机一起晃。现在的很多玩家，不管赢了输了都是面无表情，一副冷漠的样子，让人觉得死气沉沉，没有情感的流露。街机厅必须营造一种社区的氛围，鼓励玩家之间相互切磋。

我作店长的时候，会派专人在《梦游美国》的机器旁边喊："还差一位！还差一位！谁愿意加入？"比赛开始后会有人在旁边讲解，比如"现在红色车跑在了第一位"。为什么要讲解？一是制造气氛，二是让玩家感觉到自己正在被关注，三是加强竞争意识。包括后来的《VR 射手》，我们也有专人讲解。赛车和足球是大家都能看懂而且都爱看的项目，有较强的观赏性。旁观者多了，玩的人也会有一种表现的欲望和压力。

我还提了一个"高手自我挑战板"的方案，在街机厅挂出一块黑板，把几款对战游戏列在上面，有认为自己是高手、想发起挑战，或者想和同等水平的玩家切磋的人可以上去签名，把自己的名字和在街机厅出没的时间写上去，比如"我是《街霸》高手，我明天下午五点在"。这样可以促进玩家之间的聚合。高手的求胜欲望比较强，和低手对战会觉得没劲，而且高手占位的话，会影响机器的投币率。如果两个水平相当的对手碰在一起，来来回回可以消耗很多币。

网络游戏确实对街机造成了不小的冲击，不过传统的街机玩家还是希望能够面对面地战斗，他们珍视的是一种传统的英雄感，就像很多玩相机的宁愿用胶片相机而不是 DC。对这些玩家来说，街机已经成为一种理念、一种精神，而不仅仅是一种娱乐方式。■


杨融有着二十多年的街机游戏龄



第三次浪潮
——ChinaJoy2005展前预览



一年一度的中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会（简称 ChinaJoy）即将于 2005 年 7 月 21~23 日再次在上海新国际博览中心举行。经过前两届展览会的成功举办，加之政府相关行业主管部门对数码互动娱乐产业科学的管理，使得中国的数码互动娱乐产业环境日趋成熟，同时促进市场规模的进一步扩大，从业企业的数量和质量不断提升，这也使得 2005 年的 ChinaJoy 展览会无论是在规模上还是在展品质量上都有了长足的发展，展览会的国际化程度、专业化程度以及所造成的社会关注度一再提高，目前从展览会的国内国际影响力、参展商数量和质量、现场展览展示的规模、展览会的组织管理水平、参观观众的数量等多项指标显示，中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会已经成为全球第三大数码互动娱乐的国际型大型展览会，仅次于美国的 E3 游戏展和日本东京电玩展，并以互联网娱乐内容出版发行方面见长，同时，大会以提倡知识产权保护、打击盗版、坚决维护著作权所有者的利益、引导大众建立健康消费理念为特色。

展览会期间，展览会主办方的中国政府电子和网络出版行业主管部门以及相关行业政府主管部门召开的中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛及其诸多分论坛，针对目前产业发展中出现的新问题、产业发展趋势、政府的管理职能以及相关新行业政策的出台进行现场的信息交流，其目的是从产业发展的高度引导从业人员更为科学、高效的创造社会价值，同时规避商业风险。论坛的重要作用还体现在鼓励中国民族游戏产业健康有序的发展；政府将采取一系列措施积极鼓励、引导软件开发企业研发和推广具有宏扬民族精神、反映时代特点、有益于未成年人健康成长的游戏软件产品；正确引导青少年健康、适度的使用游戏产品等方面。

即将于 7 月 21 日在上海举行的第三届 ChinaJoy 展览会又将是一次盛大的聚会，同时展会的质量又是一次巨大的飞跃。截止开展前的两个月，组委会已经确定的展商数量达到了 130 家，分别来自中国、美国、日本、韩国、加拿大、法国、俄罗斯、冰岛和新加坡等 9 个国家。参展的知名国内外游戏企业及代表团包括美国艺电、美国英特尔、法国育碧、法国 In-fusio、日本索尼、日本世嘉、韩国 Ncsoft、韩国 NHN、韩国唯美德、韩国 Webzen、香港贸发局、俄罗斯布卡、加拿大 ATI、冰岛 CCP、中国电信、中国联通、中国移动、中国网通、上海盛大、九城、新浪乐谷、网易、搜狐、清华同方、网星艾尼克斯、光通通信、网龙中国、世纪天成、智冠、游戏米果、游戏橘子、腾讯科技、9 游、联众、北之辰等。参展的展品涵盖网络游戏、PC 游戏、电视游戏、手机移动游戏、休闲类游戏、游戏周边硬件产品、电信服务内容、数码电子类消费产品等，是真正意义上的高科技时尚国际展览会。

随着中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会国内外影响力的逐年攀升，第三届展会更是倍受国内外的专业人士、媒体、企业所关注，尤其是国内的消费群体，每年都会有来自全国各地甚至周边国家的游戏爱好者汇聚于此，上届展览会在短短 3 天的展期里就有 7 万多的观众到场参观体验，今年组委会预计的参观人数必将超越往届，再创新高。

ChinaJoy2005 展会看点

ChinaJoy 正日益成为全球游戏公司在中国市场发布新产品、新动态的舞台，虽然我们此刻还无法完全预知各参展游戏企业将会在三天的展会上为我们带来哪些惊喜，但通过追踪这些知名游戏企业可能参展的产品，也能一窥本届 ChinaJoy 的迷人看点。

金山公司在本届展会上显然将会以新近发表的《幻想春秋》及《剑侠情缘 Online II》为主打，前者是一款以中国古代历史和神话为背景的大型 Q 版 3D 网络游戏，后者则是金山十年资历的西山居工作室的当家之作，届时在金山展台上，玩家们必将领略到这杆民族游戏旗帜企业的不凡风范。

俄罗斯布卡公司曾作为第一届 ChinaJoy 展会上的参展外商中的一员，虽然它的展台规模并不很大，却凭着特色鲜明的游戏产品而格外受到关注。一年多以来，布卡公司在中国的业务迅速发展，此次它将把该公司代理并引入中国的最新一代 PC 竞速游戏推上 ChinaJoy 展台，这其中全部是家游杂志特别力推的精品，包括 PLAY!MARK2004 年度最佳竞速游戏《职业车手 II》（发行版本为 V8 Supercars 2，V8 超级房车赛 II），PLAY!MARK2004 年度最佳竞速游戏提名《柯林·麦克雷拉力赛 2005》，以及开创了新一代超拟真拉力驾驶体验的《理查德·伯恩斯拉力赛》。现场的竞速玩家必将体验到前所未有的最新正版 PC 竞速游戏的完美效果。

智冠公司在本届展会上将主打由宇峻科技以多年研制武侠游戏的经验转化成 Online 后的新动力——《新绝代双骄 Online》。具体游戏情节暂欠按下不表，仅仅想到上两届展会上智冠展台人潮涌动、Coser 云集、高潮迭起的场面，大家就一定不能错过他们这次的好戏。

第九城市在本届展会上毫无疑义的将会展示他们的《魔兽世界》竞技战场的风采，如果可能的话，他们与国内原创开发公司动力时空签约的原创 3D 引擎在线武侠游戏《至尊》也可能会露出一些端倪。

而盛大网络在本届展会上的动作则多少有些难以揣测，比较确信的是它仍会带来大受好评的休闲游戏《泡泡堂》，但这次应该是《泡泡堂》二周岁生日纪念版了，而传说中盛大签下的《龙与地下城 Online》，就不知道是否有机会在本届展会露面了。

日本世嘉公司预计在本届 ChinaJoy 展会上将展出其《梦幻之星蓝色脉冲》（Phantasy Star Online: Blue Burst）和《飚车》（CT Racer）这两款主打多人在线游戏。大约十个月前的 ChinaJoy 展会上，家游展台与 PSOBB 代理公司独家合作发放限量 PSOBB 测试账号所引发的火爆场面还历历在目，此次我们完全可以期待世嘉能带给我们更多的惊喜。

















美国艺电自上届大规模参展并展出了一系列当时最新的单机游戏大作之外，它在高峰论坛上所畅谈的产品及团队本地化的发展思路，在几个月来还没有被公众看到真正的动作，因此它在本届展会上一如既往的大规模参展，就成为一个相当大的悬念——我们能期待《网络创世纪》的降临吗？或者还有别的难以预计的惊喜？

本届展会不乏新的企业面孔，而他们将会在会场展现的内容也相当令人期待。网络游戏方面，像来自冰岛的 CCP 公司被誉为第三代网络游戏开山之作的《EVE Online》，韩国 Webzen 以超强画面表现最为引人瞩目的新作《SUN Online》，在上届展会爆出展会小姐 No.1 的韩国 Wemade 带来的《PROJECT-NED》和《CREAMPH》，韩国 Gamehi 耗资 50 亿韩元经过 2 年时间的全力投入的《挑战 online》，韩国 Nexon 历时三年自主开发的新一代网络游戏《洛奇》，上海米果在线公司"圆桌武士"游戏开发工作室历时 24 个月、耗资 2000 万人民币精心铸就的即时 3D 民族网游宏篇《真封神之天尊地魔》等等。一切的秘密，显然是需要在展会现场由您亲自揭晓了。

ChinaJoy2005 论坛纵览

随着国内游戏产业规模和游戏市场的迅速壮大，国内外越来越多的企业开始关注中国的游戏产业并且希望能够参与到这如火如荼的市场当中来。为了能够为国内外的游戏开发商、运营商、投资商提供一个交流与讨论的平台，ChinaJoy 组委会继续设立中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛，邀请中国政府相关行业管理部门的官员向国内外游戏开发商、运营商、投资商介绍中国政府对游戏产业的政策；也邀请了国内外著名的投资商和国内成功的开发商、运营商高层在向听众介绍宝贵经验的同时与大家进行交流。

ChinaJoy2005 拟邀请包括日本计算机游戏供应商协会、上海盛大网络发展有限公司、网易公司、金山软件股份公司、美国 SOE 公司、韩国唯美德公司、美国微软公司、美国英特尔公司、日本世嘉公司、美国艺电公司、维文迪公司、英国 EIDOS 公司等知名游戏企业及协会首脑出席高峰论坛演讲，这些业界叱咤风云的人物所传递的声音，绝对是中国游戏产业人士不容错过的。

除了高峰论坛之外，本届展会继续组织了中国移动娱乐产业发展分论坛就 2005 年手机游戏 / 娱乐的发展、机遇与挑战，以及手机游戏 / 娱乐平台的统一与多元化等问题进行探讨。

亚洲电子娱乐技术分论坛则秉承促进中国本土游戏的制作与开发的目标，由 ChinaJoy 组委会邀请世界知名的游戏设计大师和引擎开发人员来到现场与国内游戏开发技术人员进行交流，今年论坛主题包括游戏引擎的开发与应用；当今国际游戏开发的趋势和当前中国游戏开发的瓶颈及解决方案。

无庸置疑，2005 年将是中国休闲娱乐游戏蓬勃发展的一年。为促进休闲娱乐游戏的发展，提供业内人士一个交流与探讨的平台，此次 ChinaJoy 组委会特别设立中国休闲游戏发展分论坛，进行休闲小游戏的消费市场分析，畅谈休闲小游戏的盈利模式，并就自主研发作为核心竞争力的问题进行探讨。

第二届网络·青少年论坛在本届展会上继续从最受社会关注的未成年人网瘾问题入手，以积极引导代替以往的一味封堵，通过向青少年和社会各界大力推荐优秀的互联网产品、将最优秀的互联网文化展现出来，让社会各界认可、接受互联网，促使更多的家长、老师和社会各界共同加入到新时代互联网文化的建设和丰富工作中来，使互联网真正成为生活中不可缺少的工具。

ChinaJoy2005 特色活动

"Miss Chinajoy 选美大赛"作为本届展会的新设活动项目，在权威时尚媒体《瑞丽》周刊的大力支持下显得格外引人瞩目。《瑞丽》将对大赛的获奖选手进行包装和专业培训，对冠军候选人进行从头到脚全套免费造型和包装。在发型、化妆、服饰等包装后，由瑞丽摄影师为候选人拍一套"瑞丽时尚先锋"写真，放到网上参与后期公众评选，为展会增加亮点。而 ChinaJoy 小姐的产生，则是在展会现场进行角逐，由每家参展厂商推荐两名展会小姐出场，通过现场舞台的走秀、才艺或拉票形式，在最多 10 分钟的表演时间里展现才华，由现场观众在指定投票箱投票评选出心目中理想的漂亮模特，在网易游戏频道专门设立的活动页面投票。奖项包括最具人气团队奖、最具实力团队奖、最吸引眼球 MM 奖、最上镜 MM 奖、最佳才艺 MM 奖、最美微笑 MM 奖等，作为厂商的形象代表，ChinaJoy 小姐的评选必将享受来自媒体、业内人士和玩家的巨大关注。


Smedley


陈天桥


丁磊


朴冠镐


求伯君


猿川

"21 世纪未来数码港"展示区是迎合"数码时代"、"数字生活"等年轻人追求现代生活方式的象征与潮流，以及社会经济生活的崭新理念及国际国内数码企业的市场需求，在本届展会上特别设立的展示区域。数码厂商在展会现场有组织的开展活动，形成规模性的展示区，展示时尚产品、凸显产品魅力，充分诠释数码厂商对于产品的科技理念和成果。展示区将以"走进数码生活、放飞数字梦想"为主题，以推广新产品、新技术、新理念为主线，全面展示当今时尚、先进的数码技术，全面体验数字生活，使消费者尽享数码科技带来的无穷魅力。

传统的"ChinaJoy 电视游戏竞技大赛"这次在上海、北京、广州、成都 4 大城市进行火热报名，中国首席电视游戏厂商神游（中国）有限公司作为官方合作伙伴，构成了本次大赛的豪华组织阵容，也使得本次大赛成为国内有史以来首次得到政府扶持、规格最高的全国性电视游戏赛事。涉及游戏主机平台除神游机、PS2 、Xbox 外，还首次采用了 GBA 掌机作为赛事平台。神游公司还借本次赛事展示了最新"神游 DS"掌机。

"ChinaJoy 杯优秀游戏评比大赛"继续通过玩家票选的形式评比展会涉及的网络游戏、手机游戏、单机版 PC 游戏和电视游戏等产品，同时将在 2004 年的基础上在北京推出盛大的颁奖晚会。届时将邀请相关政府高层领导为获奖游戏进行颁奖，相信那时的北京又将成为全国玩家和游戏厂商关注的焦点！Chinajoy 杯展会优秀游戏评比更可使优秀的游戏作品得到最大程度的社会关注，以鼓励游戏开发商和游戏运营商为数千万的游戏玩家们开发出、代理来更多更好的游戏作品。

第三届"ChinaJoy 角色扮演嘉年华"除了参展游戏厂商的游戏角色 COS 表演外，还通过北京、上海、广州、重庆四大赛区的预赛，选出全国的 Cosplay 精英们进行总决赛的角逐。比赛总奖金共计人民币伍万元，参与竞争的社团总人数将超过 200 人，届时节目之精彩可想而知。组委会还特别为北京赛区的获胜选手安排了赴上海的行程支持，并宣布将 2005 年 7 月 9 日（周六）~10 日（周日）于北京市海淀剧院举行的北京预选赛门票收入全部捐助"希望工程"。此次决赛舞台也将大大超出上界规模，表演区域将采用 500 平米特装效果舞台，旁边特设自由摄影区，将安排表演完毕的 Cosplay 角色到这个区域配合观众和媒体摄影拍照。在舞台周围将安排全国知名动漫媒体的宣传区域，展会现场的 Cosplay 区域必将为广大的游戏、动漫爱好者提供一份丰盛的视听大餐！

ChinaJoy2005 与 PLAY!

作为 ChinaJoy 展会的首要平面媒体及官方展会日报的独家承办商，《家用电脑与游戏》杂志社将在本届 ChinaJoy 展会上继续主打其互动娱乐理念。一方面，家游杂志将派出强大的编辑采访和出版团队，在 ChinaJoy 展会现场捕捉一切精彩瞬间，制作出版每日的官方《ChinaJoy 展会日报》，剖析、记录和传承这一中国最成功的互动娱乐大展的精髓。另一方面，位于一号展厅 1273~1275 的家游 PLAY! 展台，还将努力成为 ChinaJoy 展场中最具资历与活力的专业媒体阵地——上海 7 月 21 日至 23 日，互动灵感、一起 PLAY! ■

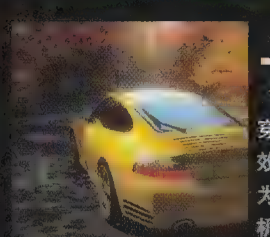


A

■名称 Need for Speed:Most Wanted ■制作 EA Games ■上市 2005年第四季度
■类型 运动〖SP〗 ■代理 未定 ■版本 英文版

NEED FOR SPEED MOST WANTED 极品飞车:最高通缉

从一张图片到另一张图片



去年12月《极品飞车:地下车会II》刚上市不久,EA公布了几张震惊世界的截图。其中这张,一辆保时捷911穿过秋色中的道路,一片金黄……光滑的金属效果车身,档风玻璃精准的环境映射,效果极为惊人。EA官方当时只谈到:"这是下一代主机'极品飞车'的游戏图形效果"一时间赛车游戏爱好者为之哗然……很快微软露出了风声,下一代Xbox将会于年底发布。臆测很快展开,05年底不正是下一代NFS的上市时间么?下一代的"极品飞车"将会如公布的截图一般?

1月25日,第一批关于"极品飞车"新作的资料被泄漏出来,游戏名称确定为"最高通缉"(MostWanted,后文简称MW)。关于游戏内容的描述比较接近于以往的"热力追踪"系列。在随后的封闭消息时期,我们对下一代"极品飞车"有了一个初步的认识:从夜间重返白天,有超级跑车等等"极品飞车"原点的设计,开放性的自然环境赛道,热力追踪式的游戏玩法,以及回归V代的较为拟真的驾驶模式。

4月11日,EA再次发布"极品飞车"新作消息,关键字是:快节奏,警车与跑车的对抗,改装,全平台,但依然没有截图。除了大家曾经猜测的拟真度驾驶没有得到确认外,其余方面都基本吻合。或许"极品飞车"真的会就此回归原点:名车,风景,和警察玩游戏?一天之后,EA公布了一张宣传图片。整体的色调是黄灰色的,图片上的车辆也并非事先预测的Porsche911Turbo,而是BMW M5。图片上的M5经过了大面积的改装,大大的定风翼尤为引人注目。下一代"极品飞车"从这张图片开始揭开它真正的面目。



警车!一打警车!

直到截稿,笔者一直都在关注着本作的每一个消息及细节。不管公布的消息再怎么变化(是的,现在得到资料中的"极品飞车"与年初的资料相去甚远,可以说已经完全不是"一个游戏"了)有一点是一定的了,那就是警车和跑车的对抗。警车和跑车的对抗这个创意最早出现在"极品飞车"的初代,而并非大多数人所了解的《极品飞车III热力追踪》。

与以往封闭赛道中的追踪模式不同,MW是开放式的赛道。玩家在一个可以自由活动的地区内飚车,相对的,警车并不能和以往一样通过和玩家"赛车"来追捕玩家,因此MW中的警车会变得有策略性。以往同类游戏中的警车,都是基于责任区巡逻式行动的。即警车会在赛道的一些位置

SUV cop car - sheet 1of2

蹲点，然后等待玩家和其他赛车通过，然后攻击那个跑在最前面的赛车或者玩家。而 MW 不是这样，MW 中包含一个非常拟真的警车调度系统。警察们会有每天的巡逻日程和路线，会有上下班等等……警察也不会像以往一样只能顺着赛道追逐目标，在 MW 中，他们会有组织的实施追捕，包抄，设置路障，甚至进行大范围的策略。例如：警车会对玩家可能行驶的方向进行强力封锁，然后慢慢缩小包围圈，逐渐把玩家逼进"死胡同"。对此，制作人员打趣地说："以往的游戏中，玩家只要躲避警方直升机扔下的"炸弹"就可以了，水平高的车手甚至还可以和直升机上的警察打招呼；而如果在 MW 中遇到了直升机，那么你很可能已经面临一个巨大的陷阱了！"

MW 将会拥有极为庞大的警察队伍和管理手段。MW 中首先引入了黑名单的概念，警车不会再像以往游戏中那样总是追逐排名领先的车手。MW 中每一场被警方确认的非法赛车行为都会留下记录，当记录积累到一定程度的时候就会进入黑名单。警方会优先追捕黑名单上的车手以及他的赛车。为了保证追捕的成功，警察队伍也得到了极大的增强。以往游戏中，最大规模的追捕也不过就是一辆追击车领头，4-5 辆警方的普通警车跑龙套而已。MW 要彻底改变这个传统，追击车的档次和数量目前还没有公布，但传说是绝对可以让人出冷汗的级别，且一同出警的车辆数目最高将达到 15！也就是说玩家将有可能面对整整一队警车的围追堵截！一旦吸引了他们的注意，就很难被甩掉了。警车会有多个特色等级，会发怒，会吸取经验教训，并且会进行协作。

极具策略性的警察们当然不能再用老办法对付了，但无论如何，出色的车技都是基础。车技可以保证玩家在与一般警车的混战中保持压倒性的优势，也可以在和警方追击车的较量中占据优势。但是如果凭借车技还不能摆脱那些优秀的追击车以及超过一打普通警车的话也可以考虑利用环境哦，因为 MW 中的环境是可以互动的！

沙尘暴，又见沙尘暴

互动式的环境是在 MW 公布之前就已经确定的事情了。漫游式赛道概念可以追溯到 UG，在早年的作品中，很多赛道都有分支路线可以选择，其中地图的一座城堡赛道中有着极为复杂的道路网络，不熟悉赛道的玩家甚至可以在赛道中迷路！这一概念顺延到 HP2，HP2 总共只有 5 个大的场景，所有的赛道都是在 5 个大场景中采用分段模式构建出来的。到了 UG2，大场景从 5 个缩减为一个，到了 UG2，虽然也只有 1 个大场景（由个小场景连接而成）但是终于实现了免读盘漫游，玩家可以任意行驶到场景的任何地方而不是拘泥于某一赛道。MW 一开始公布的资料让人误以为 MW 会类似于 HP2，只是若干大场景不再分割为赛道而是可以像 UG2 一般漫游。可是最终公布的资料又一次出乎意料。

MW 仍然是以一座城市为背景的。这是一座港口工业城市，比 UG2 更大，更自由。允许玩家不仅仅呆在城内的马路上而是可以穿越地铁中心，港口，高尔夫球场等等开放区域寻找最佳的行驶路线——这些地方对于甩开警察是非常有价值的。场景将与游戏难度建立联系，不同区域的警车能力和密度会有差别。

听起来不错的场景，看起来确不是那么赏心悦目。时间从夜间变成了白天，城市看上去并不是那么舒适和恬静。整个城市笼罩在沙尘暴之中，一切映入眼帘的东西仿佛都是土灰色的。这种颜色也就是公布的概念图中的那种色彩，让人联想到《半条命 II》等……

如果说这样的场景有什么吸引人的话，那就是这个场景的风格类似于电影《急速 60 秒》。看过那部电影的人可能知道，电影最后主角驾驶着 76 年款的 Ford 野马在城市中穿梭，躲避着倾巢出动的警察，那不正是 MW 的一个预览片段么？

或许 MW 的有趣内容远不只这些，但现在我们只能在这里暂停了。最后再次给出目前公布的 MW 关键信息：MW 将会收录 100 款以上的车型，包含 5 大洲的各类名车；游戏时间是白天；开放性的自由城市赛道；好莱坞风格的警车与玩家大对抗■（文 / FXCarl）



B+

■名称 King Kong ■类型 动作〖AC〗 ■制作 Ubisoft ■代理 未定 ■上市 2005年12月 ■版本 英文版

金刚

在今年的E3大展上，布置得富丽堂皇的南大厅中，最为吸引众人目光的焦点游戏就是Ubisoft的《金刚》(King Kong)，该作品将配合12月14日同名电影的上映而同步发售。不过，目前Ubisoft对《金刚》的宣传工作还是半公开化的，即便是在E3大展上，也只公布了一段精美的游戏影像。不过在现场观看演示时，玩家有幸倾听奥斯卡金牌导演彼得·杰克逊(Peter Jackson)和Ubisoft知名制作人米歇尔·安塞尔（Michel Ancel，"雷曼之父"，之前代表作《超越善恶》也颇受好评）的共同解说。

著名的《指环王》(Lord of the Rings)系列电影制片人彼得·杰克逊自小就梦想着重新拍摄[illegible]的《金刚》。对于这部[illegible]意义非凡[illegible]，彼得·杰克逊似乎把它看成是自己的孩子，[illegible]得细致入微。他说："[illegible]从第一天开始[illegible]。这也是为什么我们让Ubisoft[illegible]之一。我们就是想让游戏和电影成为同一个世界[illegible]最佳导演奖的导演表达了[illegible]的合作[illegible]，希望[illegible]为玩家带去电影化的体验。



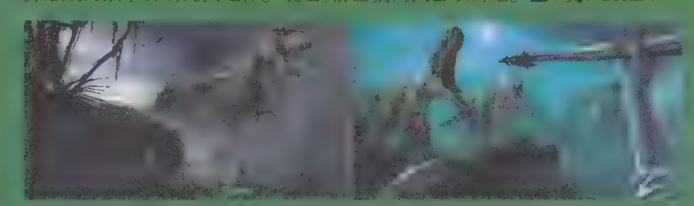
不过，如今的《金刚》已非几十年前的《金刚》。当Ubisoft的游戏开发者带领着我们穿过骷髅岛的茂密丛林时，曾经为《指环王》三部曲制作特效而获得奥斯卡诸多奖项的Weta Digital小心翼翼地展示出了他们的工作成果。原来，《金刚》的开发得到了Weta Digital的大力协助，将电影版的大量特效成果直接运用到游戏中。在游戏演示版开始的时候，主人公Jack Driscoll以主视角向远处望去，看到在当地[illegible]，一个名叫Ann Darrow的女子被绑在木架上作为献给[illegible]之神"金刚"的祭品，她不停地发出令人毛骨悚然的尖叫。就在此时，巨大的金刚[illegible]咆哮着出现在Driscoll的视野中，它夹着Ann Darrow[illegible]入了丛林。随后，Driscoll也带人追赶进去，在寻找Darrow和金刚的过程中，既领略了骷髅岛上壮观的天然奇景，也体验了致命的恐怖之[illegible]。尤其是当巨大的古生物恐龙即将现身的时候，可以清晰地听到连续的[illegible]声。

游戏中的AI[illegible]得非常出色，因为那些无情的怪兽总是能够想方设法将Driscoll[illegible]。虽然，冲锋枪和火矛能够让异龙退后[illegible]，但[illegible]无法对怪兽造成真正的伤害。幸好，吃人的大蜈蚣能够被杀死，并且武器足够[illegible]的话，也有机会射杀翼龙，否则Driscoll就[illegible]了。不过，当怪兽不断聚集的时候，Driscoll和伙伴只能选择逃跑，有时[illegible]，只好纵身跳入河中。可是，河中也同样充满了危机，[illegible]、水中游弋的食人鱼，光是湍急的水流和[illegible]……看来英雄救美并不是简单的事情。

在游戏演示版的最后[illegible]分钟时间里，有趣的事情发生了，主视角的Driscoll被切换到了[illegible]的金刚身上。当大猩猩放开Ann Darrow的时候，Ann[illegible]带入了金刚大战侏罗纪的世界中。与Driscoll相比，金刚的战斗力[illegible]了不止[illegible]倍，这个重量级的家伙双拳捶胸就能够将[illegible]地上，然后冲上去，挥舞着巨大的拳头，不惧怕对手的撕咬，[illegible]。

游戏[illegible]表现出来的效果与彼得·杰克逊的愿望极为吻合，整个过程就如同在[illegible]一部电影，没有界面图标，没有生命槽，但也没有上手一玩的机会，只有大量的文字描述。尽管主视角和俯视角之间的来回切换有助于加强游戏的故事情节，且忠实于原创电影，并且将射击、生存、潜行和动作等因素融合在一起，极大地丰富了游戏模式，但是这种游戏方式却无法让玩家充分体验主人公完整的冒险过程，让人产生一种支离破碎的感觉。对此，Ubisoft的公关经理Michael Beadle强调，"实际上，玩家在游戏中并不会产生这种感觉。主视角和俯视角之间的转换是极为自然流畅的，玩家不再是一个被动的事件观察者，而是全心地融入故事之中，同时体会Jack Driscoll和金刚两个角色各自所面临的不同危机。"

不管怎么说，《金刚》应该算得上是顶级电影制作人和一流游戏专家彼此协作的惊人作品。按照Ubisoft所发布的消息，《金刚》将于2005年圣诞节期间，分别在PS2、Xbox、GameCube、PC、DS和PSP平台上同时推出，这款游戏势必成为娱乐界的经典之作。现在，就让我们拭目以待吧。■（文/Oscar）



■名称 RollerCoaster Tycoon 3: Soaked! ■制作 Frontier Developments ■上市 2005年夏季
■类型 经营策略〖ST〗 ■代理 星空娱动 ■版本 英文版

B+



与前作一样，设计师 Chris Sawyer 没有参与开发，依然是担任游戏的顾问，他在一代缔造的规则也被继承了下来，玩家可以对公园进行设计，搭建各种不同的过山车轨道及附属设施。虽然这只是一款资料片，但它的存在意义却丝毫不逊于前作，前作采用了 3D 引擎，游戏变得更真实；而 RCT3S 则颠覆了传统，结合了其他主题公园的内容，游戏性得到提高。在内容上，游戏带领大家进入了一个崭新的水世界，玩家可以建造一个拥有过山车的水上乐园。设计师们不仅在现实水上乐园那里获得了灵感，还参考了各地的水上乐园，将一些精彩的夏季娱乐项目引入游戏之中，试图打造一个娱乐性更高的乐园。当游戏发售之后，一些投资商可能会考虑建造一个真实的过山车水上乐园。

在 RCT3S 的职业模式中，保留了前作的设定，玩家还将负责那一个个曾经失败或是全新的公园，努力使它们变成繁荣的游乐胜地，游戏一共有八个关卡，每一关依然存在着从学徒级到大亨级的三种难度。游戏只是增加了一些新情节和水上主题，游戏任务也将被调整，来配合水上主题；职业发展基本上与原作相似，其结构层次将显得更加完整。游戏还增加了一个新的挑战，但玩家可以自由地选择接受或者不接受。



在北美电脑游戏销量榜上，大家总是会看到几款类型的游戏，长期占据着销量排行榜的前 10 位，例如有 EA 的“模拟人生”系列、Atari 的“过山车大亨”系列、微软的“动物园大亨”系列，它们也是目前最出色的模拟经营游戏。1999 年，《过山车大亨》横空出世，不仅获得了成功，还引来了无数跟风作品。六年后，《过山车大亨Ⅲ》率先实现此类型的 3D 化，但没过多久，Atari 又宣布了最新的资料片《过山车大亨Ⅲ水上乐园》（RollerCoaster Tycoon 3:Soaked!，后文简称 RCT3S）。



水上乐园

在 RCT3S 中，玩家不仅要搭建过山车轨道和选择过山车的型号，还要建造各种与水有关的建筑设施，如水族馆、水滑道、水渠以及激流悬崖等，可以建造出一个梦幻般的游泳池，有弯弯的水渠、音乐喷泉、跳水板、热浴池和休闲的长椅；甚至可以连接两个不同高度的水平面，创造出美丽的瀑布。水族馆之间通过水滑道连接，生物在各个馆内自由地游弋，每个生物所处的玻璃窗外都会挂着一块牌子，上面写着该种生物的信息，玩家和游客都可以停下来去阅读，来丰富知识，如果游戏进行了足够长的时间，玩家的水族馆中将会有更多种类的水族生物定居，包括了凶残的鲨鱼。

另外，RCT3S 的“沙型模式”得到了加强，对公园的设计依然可以在这个模式中进行，所有设计好的东西可以保存在一起，比如所有的游泳池、它们之间的滑道、场景和过山车全部保存在一个文件中。有了这些文件，玩家们可以非常方便地在网络上分享他们的素材资源。



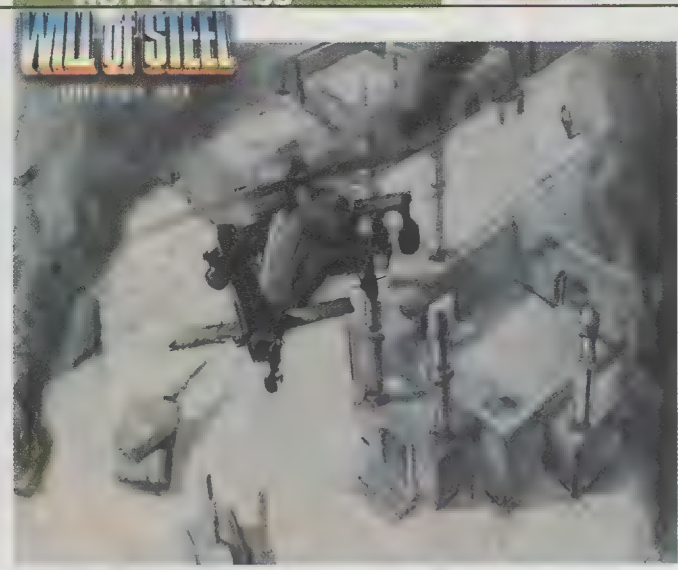


娱乐性更高

尽管三代制作得相当出色，但在细节部分存在的一些问题曾受到 Fans 的批评，设计师根据他们的反馈意见在 RCT3S 中进行了弥补，如增加了 50 种新型水上娱乐项目，超过 12 种新型水上过山车，其中一种新型过山车为“下雨过山车”，过山车在行进中会洒出水雾，让人看上去相当有气氛，如果你想恶作剧的话，可以将水雾调大一点，让乘客全部变成落汤鸡。玩家可以让海豚和虎鲸在乐园中表演水上体操，你需要控制驯养员指挥两种动物来做动作，甚至可以以鲸鱼的视角参与到演出中，表演空翻等动作。游戏中所有的 NPC 将会具有全新的游泳池动作，年轻人会跳水，打水球，小孩子们则会在水中嬉戏，所有的人物都将热爱游泳，还有些人喜欢躺在长椅上晒太阳。人物之间的动作交流也更加丰富，他们会互相嬉戏、泼水，玩家可以与他们互动，用水上大炮轰他们，或者用新的鼠标系统在游泳池中制造起波浪、水花和漩涡。总之，这是个清凉的夏天。■（文/神之影）

B+

■名称 Will of Steel ■制作 Gameyus Interactive ■上市 2005年7月
■类型 策略〔ST〕 ■代理 东方娱动 ■版本 英文版





钢铁意志

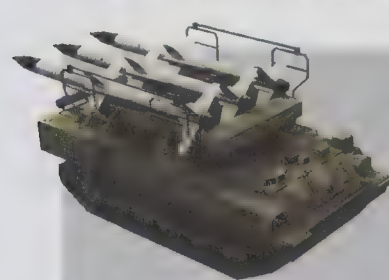
《钢铁意志》(Will of Steel,后文简称WoS)是一款基于现代战场的3D即时战略游戏，与当今流行的RTS一样，融入了一些角色扮演(RPG)的特色元素。游戏的主角，美国海军陆战队高级将领Thomas Steel的儿子，一名普通的海军。在游戏里，你将扮演William Steel，带领你的士兵进入战场，在地狱般的前线检验你们在美国海军军官学校学习到的课程和理论，你的任何决定都将决定生死。在通过最初的考验后，你将担负和恐怖主义战斗的使命，当然，战场也变成了被敌军控制的阿富汗山脉，无边无际烈日照射下的伊拉克沙漠。战斗的道路充满艰辛，父亲留下来的战斗日记成为你的守护天使，他的聪明才智会为你指引正确的方向。

游戏中，玩家负责指挥整个军营的战斗。战斗初期，军营是由步兵、坦克、装甲人员运输车、侦察兵和防空高炮这5个单位组成，你可以选择控制所有单位，也可以只控制军事装备部分。制定周密的军事部署，是成功的关键，只有胜利过关才能继续前进，越往后可以使用的武器装备越多：空中运输机、炮兵、人造卫星侦察、远程导弹攻击……

细腻的3D画面

游戏采用3D图形技术制作，有着真实的碰撞效果，环境贴图也很细腻：路面被坦克压坏的裂纹都非常真实；在游戏中，随着物体和光源相对位置的变化，物体的影子也随之变化。天气也不是一成不变的，同时天气也会影响到任务：如下雨可能会令任务变得非常困难，妨碍你完成任务；大雾的天气是你天然的掩护，它帮助你更好地隐蔽自己。战争中如何善用天气变化，也让游戏变得更加有趣。





数字版美伊战争

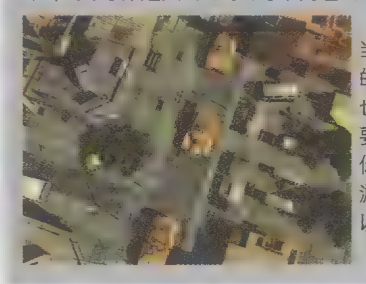
游戏真实再现了2001年的阿富汗战争和2003年的伊拉克战争。战场就选在阿富汗和伊拉克，让你身临其境体验战争的残酷。同时，一些RPG元素的加入，也使得这款游戏变得特别。如在游戏中，取得战争胜利，屡立战功，军官和士兵还有机会获得晋升或赢得奖章。整个游戏有超过100种的可控制角色和武器，还有100多种不可控单元，种类非常丰富。道具的选择范围更广，难度也就更大，每一个任务选取的道具都不尽相同，这也更考验玩家的战略思想。传统即时策略游戏中的经营建设成份被完全取消，这里玩家只需要行动。



全程语音控制

游戏中，玩家可操控的元素很多，包括一开始就可以控制的5个单元，还有后续的运输机、炮兵等进阶单元。玩家在游戏中控制这些种类繁多的单元移动时，下达命令、选择战术、挑选团队、更换武器类型都可以通过语音进行控制。这个"语音控制"功能可以减少玩家不规范的操作，更好地带领队伍完成任务。对于不擅长RTS的玩家，这样简单的操作让上手变得非常容易。

相比之下，语音控制、鼠标、键盘这三种都可在游戏中使用的控制方式各有利弊。鼠标比较传统，但鼠标操作都要从菜单进行选择，对于很多玩家来说，显得有些繁琐；键盘可以设定常用的快捷键，玩游戏就更方便；语音控制也可以完成游戏所有的操作，但前提是你要熟悉每个命令、每件道具的名字、每个角色的称谓。



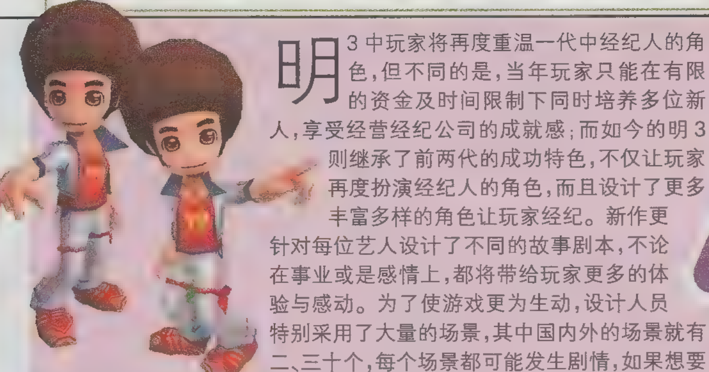
当然，全程语音控制还是相当新颖的创意。通过游戏中物品的名字，你可以操控一个单元，也可以控制一小组兵力，这只需要通过麦克风下达命令。另外，你还可以选择屏幕上是否显示游戏中物品的名字，对照文字可以令语音控制更为简单。■

(文/月妖)

■名称 明星志愿III ■制作 大宇科技 ■上市 2005年第三季度
■类型 经营策略〖ST〗 ■代理 寰宇之星 ■版本 中文版
B+



明星迷四年的漫长等待,《明星志愿Ⅲ》(后文简称明3)终于将在今年的暑假隆重推出。在明3中,玩家可以完全按照自己的想法去做事,可以随心所欲的感受另一种不同的人生。这里,玩家将是真正的主宰。



明3中玩家将再度重温一代中经纪人的角色,但不同的是,当年玩家只能在有限的资金及时间限制下同时培养多位新人,享受经营经纪公司的成就感;而如今的明3则继承了前两代的成功特色,不仅让玩家再度扮演经纪人的角色,而且设计了更多丰富多样的角色让玩家经纪。新作更针对每位艺人设计了不同的故事剧本,不论在事业或是感情上,都将带给玩家更多的体验与感动。为了使游戏更为生动,设计人员特别采用了大量的场景,其中国内外的场景就有二、三十个,每个场景都可能发生剧情,如果想要在演艺事业中大展拳脚的话,那就必须对各个场景的相关情况有所了解,因为这些因素都有可能对你的事业产生不同的帮助。

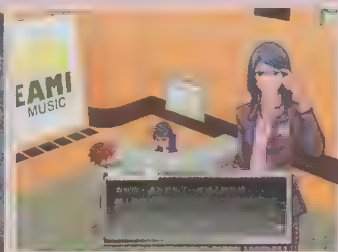
翱翔天际经纪公司,负责人是主角的父亲,这家公司未来正是主角将会接手的事业。在这里,你要学会利用每周日的集会时间和艺人沟通、聊天,拉近与艺人的距离,充分把握每个艺人的相关生活、事业和情感,同时,贴心秘书会自动帮经纪人收集经营中的相关信息,让玩家随时掌握全球情报。

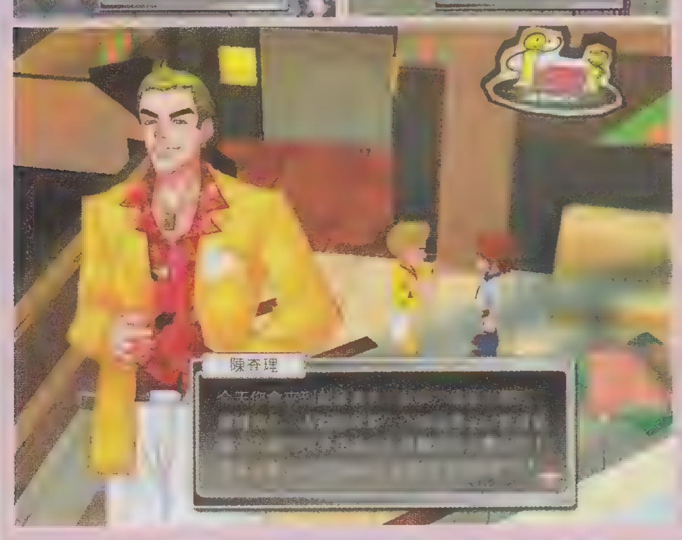
如果你想发掘新人,那就到欧堡娱乐城四处走走,我想一定不会让你失望,这里是年轻人经常聚集或流连的场所,到处都散发着年轻人的活力,绝对是挖掘新人的黄金城堡。爱情是游戏中永远的主题,如果你想寻找一个心仪的她,那在情人节、圣诞节这些重要的节日,就更应该到欧堡娱乐城到处逛逛,并有可能因此演绎出一段浪漫的爱情故事。

创意广告和追梦广告都是广告界的翘楚,利用他们,可以为旗下的艺人争取曝光的机会,增加在娱乐圈竞争的筹码。同时也可以为艺人争取到更好的演出酬劳。当然,同时和这两个老板打交道,可要注意采取不同的方式哦,否则,还可能会招惹一些不必要的麻烦。创意广告是走在时尚最前沿的广告公司,那位能说会道的老板陈查理交游广阔,是个不可不交的关键人物;而追梦广告的老板麦可,则是一个做事一板一眼的人,他信奉家有家法,行有行规,所以最痛恨没有信用的经纪人,被称为广告界的教父,要跟他长期合作,一定要注意通告的安排,可千万不要失约或贸然打搅。

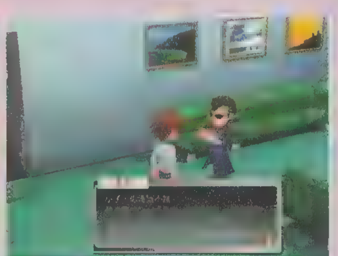
另外,EAMI唱片公司的老板——周映彤,曾经是红极一时的知名歌手,几年前退居幕后成为唱片制作人,而知名艺人黎华、方若倚都是周映彤的好友,虽然她不以追随市场流行为公司的经营目标,但由于始终如一的坚持音乐的品质,能同周映彤成为朋友,相信会给你不少贴心的建议。













日月光音乐公司的音乐总监小熊,原来也是EAMI唱片的制作人,但是由于和周映彤理念不同,才找了几个志同道合的音乐制作人成立了日月光音乐。日月光音乐是娱乐市场的流行先锋,每推出一张就能流行一张,成为了流行音乐的一面旗帜,和日月光音乐公司建立良好的合作关系,绝对是你旗下新人迅速走红的一个捷径。

当你饱受工作的压力和劳累,厌倦了各种应酬的劳神,可以到公园里散散心。花香鸟语,青木绿草,以及清新的空气,定会让你心旷神怡,全部的身心都来一个彻底的放松。注意,公园里还有个可爱的塔罗小魔女,可以预言主角的未来,别看小魔女年纪轻轻,卜起卦来可是有模有样!如果你希望心想事成、爱情事业两得意的话,别忘了多听听她的建议哦!



让我们期待在今年的炎夏,能置身于明3的大世界里,充分发挥你的想象,好好的演绎属于自己的别样人生。■(文/穷光蛋)

A-

■名称 Spore ■制作 Maxis ■上市 2006 年
■类型 策略〖ST〗 ■代理 未定 ■版本 英文版



孢子

几个月之前，在 2005 年度游戏开发者会议（Game Developer's Conference 2005）上，Will Wright 曾经透露出一些有关《孢子》的消息。而后，在今年的 E3 大展上，Maxis 又进一步展示了游戏的相关细节。虽然游戏的名称"孢子"听起来很怪，但是还没有哪一个游戏能够像《孢子》这样让玩家以独特的方式扮演"上帝"来完成物种的神秘进化。《孢子》融合了几种不同类型的游戏因素，例如角色扮演、即时战略、城市建设等，努力模拟出物种进化的全部过程，从单细胞微生物的出现到银河系的殖民扩张，整个生物界的发展进化都将清楚明白地呈现在广大玩家面前。





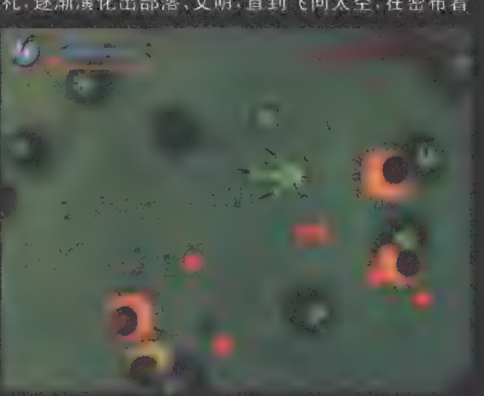
神通广大的编辑器

生物进化了，文明形成了，玩家的注意力将自然而然地转移到具有无限创造力的编辑器上来。这个 3D 化的编辑器操作起来非常简单，就象是用粘土做砖块，无论是创造生物、建筑或是交通工具，玩家都可以"捏"出任意形状，然后进行旋转、移动、拉伸、组合，全部通过点击和拖动鼠标来完成，达到自己满意的效果。同时，滚动鼠标轮还可以按比例放大或缩小自己创造的物体。整个创造过程看起来极为直观，玩家想"捏"什么样的物体，就能够"捏"出什么样的物体。比如，创造一个条尾上抓着武器的八条腿飞行生物就如同创造一辆装着多个炮塔的四轮坦克一样简单。

此外，游戏还将提供一种通过后台程序进行处理的纹理编辑器，能够让玩家为自己创造的物体添加"皮肤"，使其看起来更为独特美观。比如，当玩家创造出一种生物之后，打算为这个生物添加紫绿相间并且带有斑点的"皮毛"，那么只要在编辑器上进行选择，它就会先计算出怪物的背部、胸部、腹部等位置，然后将斑点和颜色正确地涂抹到恰当的位置上，看上去极其逼真自然。

进化从一碗汤开始

或许谁也不曾想到，生物的进化竟然是起源于一碗汤。在《孢子》高解析度的游戏画面展示下，玩家可以清楚地观察到生物的进化过程。在远古时期一碗污浊的汤中，里面充满了孕育着史前生命的各种物质。经过一场"弱肉强食"的争斗之后，幸存下来的单细胞生物过渡到海洋中，逐渐进化成为高级的多细胞生物。随后，这些生物爬上陆地，继续发展进化，再次经过适者生存法则的洗礼，逐渐演化出部落、文明，直到飞向太空，在密布着彗星、陨星、星云以及各种各样星际现象的外层空间中战斗和遨游。在游戏图像方面，《孢子》将为玩家带来极大的视觉享受，不仅精美艳丽的游戏画面堪称精品，而且游戏场景的多元化和游戏模型的细微化也是前所未有的，给人以耳目一新的感觉。



独乐乐，与人乐乐

尽管融合了多种类型的游戏因素，但是 Will Wright 称游戏的真正目的还是让玩家尽情地发挥想象力，创造出各种各样的独特物种，然后将自己的创造成果通过网络上传，与其他玩家共同分享乐趣。也就是说，无论什么时候，只要你创造出了物种，同时自己的电脑也连接在互联网上，那么这个物种就能够通过网络被传送到世界各地其他玩家的电脑上。而后，你将定期收到"多元宇宙报告（Multiverse Reports）"，从中了解到有多少玩家遇到了你所创造的物种，以及他们对该物种所做出的反应。例如，如果你所创造的是一个怪物，那么其他玩家是不是遇到这个怪物就要杀死它；如果你所创造的是一个建筑，那么其他玩家是不是乐于使用它。所有相关信息，都能够方便全面地反馈回来。

总的来说，《孢子》是一款极为独特的游戏。在《时代》、《新闻周刊》等主流媒体以及 EGM、Gameinformer、Gamespot 等游戏专业媒体参评的"游戏批评家大奖"中一举囊括 E3 2005 最佳大奖、最佳 PC 游戏、最佳原创游戏、最佳模拟游戏四项大奖，表明了这款游戏所传达的从单细胞生物开始，建设起整个星际文明的庞大概念获得了所有媒体的一致肯定。不过，从目前的情况来看，《孢子》更象玩具而不是游戏，少了一些任务目标性的内容，多了一些创造玩耍性的东西。这或许不会引起核心玩家的注意，但绝对可以激发其他玩家的兴趣。■（文/Oscar）



■名称 Myst V:End of Ages ■制作 Cyan Worlds ■上市 2005年秋季
■类型 冒险〖AD〗 ■代理 未定 ■版本 英文版

B+

神秘岛V时代终结

[illegible]初被时代选中一样被抛弃，Ubi做出了明智的决定，“神秘岛”12年的传奇行将落幕



目标:完美句点

历经分别由[illegible]出品的并不叫座的三代和四代，Ubisoft敏感地意识到这个系列气数已尽，仅靠静态的画面和繁复的谜题并不足以维持“神秘岛”的生命，他们很难再从这个老故事中挖掘出引人入胜的新情节——尽管许多玩家已经习惯和喜欢这种冒险方式。第5代的制作权又回到了“神秘岛”缔造者Rand Miller和他的公司Cyan Worlds手里。剧情方面，依然是一条贯穿整个游戏的主线——拯救D'ni帝国，游戏中有两名主角，分别是担任向导工作的D'ni档案保管者Esher和前作主角Atrus的女儿Yeesha，也就是四代中玩家费尽心机去解救的那个女孩。玩家需要经常回到有一个类似中转站的地点然后进入其它场景，以时代为顺序一步步完成谜一般的使命。系统方面，首先做到了真正的3D，可以看得出Cyan为了这个收场卯足了劲，他们运用动态捕捉技术制作人物的肢体动作，并使用真人摄影来给角色面部贴图，人物的动作和外貌将空前的逼真。此外还加入一些合理的小改动，比如日记可以当作存盘工具，就像“生化危机”里的打字机。



构思:回到原点



最初的“神秘岛”，集探索和解谜于一身，而后来这两者间的平衡逐渐偏向了后者，“神秘岛”这三个字一度被认为是解谜的代名词，事实证明这个偏离是错误的，穿梭在静谧而诡秘的场景里为一个个刁钻的机关绞尽脑汁对于玩家并不是很爽的事，而制作者煞费苦心的设计只能算是吃力不讨好的行为。更何况，静态的背景和沉闷的谜题一样带有死寂的感觉，令人头疼只是时间的问题。为了让新作获得更广泛的认同，Cyan对旧故事进行了重新编排，[illegible]即使没有玩过前作的玩家也可以通过五代了解整个游戏的世界观和情节走向。这听起来不错。Cyan一方面采用了全3D画面演绎所有游戏场景和人物造型，更明显增加了冒险的成分，使得玩家可以像动作游戏里一样使用WASD在3D空间里奔走；另一方面鼠标点击的探索方式不会被取消，这在察看物品和调查机关时仍显得尤为重要。制作者希望借新技术带给老玩家更高魅力的视觉享受，而同时让习惯了其它游戏3D场景的新加入者在这里能感受制作人千奇百怪的谜题构思。逼真细腻的画面一直是“神秘岛”系列的卖点之一，这也是为什么即使坚持静态CG依然能使玩家身临其境的根本原因，因而不论2D还是3D，图像品质都是毋庸置疑的。如果这个结合被证实完美，不仅所有玩家都能体验一次三维空间的谜样旅程，“神秘岛”的招牌也能在寿终之时再次升华。



系统:削减难点



大概一[illegible]对前几代解谜时经常需要转动大量的轮盘和校对复杂的仪表记忆犹新，毫无疑问，这是没有经验的玩家尝试它时最大的障碍，于是Cyan决定对谜题进行淡化，方便更多的人突破关卡和体验剧情。正如前面所说，新作鼓励玩家进行冒险，但这并不等于谜题的数量和难度会急剧降低，毕竟那才是神秘岛的立身之本。五代中加入了不可思议的手写识别和符号语言系统，主角随身携带一块巨大的石板，在上面书写能产生相应却又出人意料的结果，比如画出类似雨点的圆圈符号就能召唤下雨，甚至可以与动物对话，也就是说，玩家能更直接地参与谜题本身，用自己的行为去改变游戏过程，而非一味被动地操纵机械仪表。Rand Miller在谈到操作时表示，除了使用键盘，他们将操作简化到[illegible]“单键鼠标”都可以流畅地完成整个游戏。■（文/[illegible]）

[illegible]
神秘岛 [illegible]

B+

■名称 Act of War:Direct Action ■制作 Eugen Systems ■上市 2005年夏季
■类型 策略〖ST〗 ■代理 星空娱动 ■版本 英文版

ACT of WAR 战争行为 DIRECT ACTION

自从 WESTWOOD 倒台之后，即时战略游戏中很少再出现近未来军事题材的作品。由 Atari 新近推出的《战争行为》（Act of War:Direct Action，后文简称 AoW）在风格上与"命令与征服"系列颇有异曲同工之妙。这款以近未来战争为背景的 RTS 不但有一流的精致画面和大量真人电影过场，它的主线故事和兵器设定均基于《纽约时报》的知名军文作者 Dale Brown 的同名小说改编。这位前美空军军官是一位现代武器研究专家，他笔下的未来武器并非凭空臆造，而是基于现有装备和军事科技发展预测的结果，因此游戏中的很多武器装备对广大军事爱好者们来说并不陌生。



现实与未来

游戏中的武器装备既有 M1 主战坦克和阿帕奇武装直升机这样的流行货，也有目前尚在研制中的概念型兵器，例如 Spinner 军用机器人，这些小东西可通过升级加装炸弹或高炮以对付不同类型的敌人。还有综合了装甲与火力的"护盾"单兵系统，以及采用光学隐形技术的潜行车，这些看似神奇的武器也许十年之内就会出现在现实世界中，而玩家们在游戏里却能先睹为快。



真实互动

以反恐战争和高科技武器为噱头的游戏很多，但像本作这样拥有超精细画面的实在少见。在这款 3D 游戏中，远景画面可清晰看到各种动态[illegible]时，画面上的物体轮廓也能[illegible]证很高的精细度，据称本作引擎为强化细节效果所采用的一些技术足以媲美最新的 FPS 大作。坦克主炮射击时玩家可以看到车身的震颤，视角贴近战斗中的步兵你甚至能听到他们更换弹匣拉动枪栓的声音。既然以都市作为反恐战场，全世界不少名城也都沦为战场，旧金山、华盛顿、伦敦、莫斯科都将在游戏中接受战火的洗礼。场景中的建筑物都具有很高互动性，各种物体在敌我双方交火中都有可能被毁坏。

反恐特种作战



AoW 的背景故事直走热点路线，未来全球出现能源危机，美国经济由此跌入低谷，恐怖分子们利用这个机会大肆展开袭击，一个叫"联盟财团"的幕后组织居然建立重装部队在美国本土作战，甚至攻占了白宫。面对这一系列有预谋的恐怖活动，美国特警和陆军都束手无策，为了保护国家，联邦政府从境外调回一支秘密特战部队——利爪小组，该小组以擅长对付小规模热点战争而著称，搜剿、营救、护送、深透都是他们的拿手绝活，他们的领袖 Jason Richter 准将也是一位个性鲜明的争议人物。

游戏？电影？

在单机模式下整整 14 关的战斗之间，玩家经常可以看到真人出演的电影片断，这种烘托气氛的手法具有很强的渲染力，玩家似乎感觉到屏幕上真有那么一场新闻界关注的全球反恐战争。本作的另一亮点是独特的战俘资源系统。对战场上的敌人并不需要全部杀光，[illegible]为战俘也是资源之一，玩家俘获敌人后可获取金钱奖励，一座有 10 名战俘的战俘营能够产生比一座油井更大的收益。不光是敌步兵，对方战斗机驾驶员、坦克装甲车车手、基地建筑维护人员等都可以成为俘虏，通过审讯战俘还能获得敌人兵力和基地的情报，因此你也[illegible]小心尽量不要让自己的手下[illegible]的俘虏。

AoW 的多人模式支持最多 8 人联机对战，玩家之间不仅可以自由对抗还可以选择分组，或彼此合作共同对付电脑联盟。我们不难预测，拥有如此魅力的 AoW 势必成为今夏游戏圈中一道靓丽的风景线。■（文 / yago）





正值学生族们最爱的暑假，暑假里大家最爱做的事情就是约上几个好友到处HAPPY，或者与久未谋面的老同学聚会。尽管太阳毒辣，但也无法抹去爱热闹爱聚会的念头。其实独自在家，也能与朋友一起碰面一起玩哦，这得靠网络来实现啦。

玩网络游戏已经成为眼下许多人生活中的一部分，单纯打打杀杀的网络游戏已经逐渐被人厌倦。更多的是怀念童年的游戏，怀念FC，怀念那纯真的岁月。《锤锤 Online》可能是最能让你拥有童年般快乐的游戏了。

凶器：大锤



进入游戏后，你会看到屏幕上有一小人站在左下角。这个小人的性别，是在你注册帐号时就决定的哦。如果你注册信息选择是的“男”，那么一个男性角色就将成为你锤锤生活里的代言人，反之你的游戏形象便会是个MM。周围的门代表着各个游戏房间，其中关着的但门口有着“WAIT”字样的房间代表有多余的空位等待玩家进入游戏；开着门的房间代表内无玩家；而关着的灰色的门则说明此房间人数已满或正在游戏请勿打扰。进入等待房间后，可以选择队伍，不同的队伍在游戏中以人物所持“凶器”——大锤的颜色来区别，同队同色。当然，你也可以选择“大混战”，就是独门独派，谁也不帮谁。

无论是控制人物选择房间，还是在游戏之中，移动的方法都是一样的，方向键“→”、“←”、“↑”、“↓”就能控制角色上下左右的移动了。在战斗中，空格键专门用来控制锤子。这款游戏的作战方式比较特殊，锤子虽为凶器，但却不是用来砸人的，而是去敲地面的。由于游戏地图都是由一层一层的楼面组成，如果玩家所站的砖被砸碎而又没有及时逃开的话，角色就会掉落身亡；当砖块破碎落下时，不巧站在下面的倒霉蛋也会一命呜呼。更搞笑的是，如果一段时间站在同一个地方不动，砖块还会自动粉碎，可别自杀哦。

任务：砸砖



每块砖都会经历“完整—裂缝—破碎”这三个过程。也就是说，一块砖必须敲3下才会完全碎掉。你可以把所有砖敲上2遍，等人经过时给上“致命一击”……嘿嘿，这招是不是很毒？

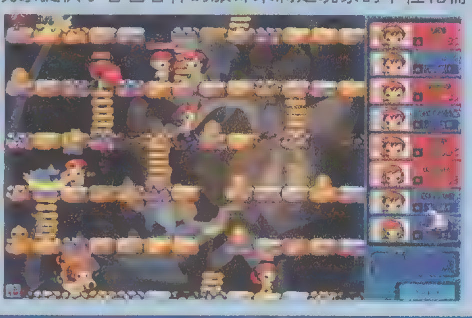
当然，有消亡就必有新生，被砸碎的砖块在一段时间之后会重新生出来，所以也不用担心会出现诸如上下左右都被砸得空空如也的场面。如果你有足够强的能力去预估整个战场已消失砖块的再生时间，你离“锤锤达人”也就不远了。

楼面与楼面间有数道梯子组成，梯子会因为所依附的砖块破碎而消失，所以攀附在梯子上就以为获得不死之身的想法是不现实的。顶楼和底层实际上是相通的，也就是说，在最高一层楼如果沿着向上的楼梯攀爬的话，人物就会从底层下面钻上来，这也是FC游戏的经典设定吧。所以，人物的上下并不是绝对的，从而造成的形式优劣也就会变化多端。

工具：便便

在游戏刚开始的阶段，你可以寻找能增强你威力的道具。砖块其实是一个储藏室，砸啊砸的兴许就会弄出些宝贝来。常见的有“拳击手套”，吃了以后能加力量；“魔力鞋”，可以增加移动速度；“强力水”，增加一倍的攻击距离等。这些都是属于直接作用型道具，还有些使用型物品，好比“图钉”，钉在地面，踩下去会减弱移动速度10秒钟；“蜘蛛”，利用蜘蛛产生蜘蛛网，碰到蜘蛛网会有10秒钟时间不得动弹；“便便”，踩上便便将使方向键反向操作10秒钟等。

虽然是款休闲游戏，但《锤锤 Online》中能钻研的地方还是很多。要学会怎样玩的确很容易，而要成为高手则需要一段时间的熟悉与练习。好在每一局的进度都很快，平均3分钟就能结束一次战斗，不会给玩家带来疲劳与乏味的感觉。对战之余，游戏也为玩家提供了各色各样的服饰来满足玩家的个性化需要。如果你看到一头熊正在地图中上下穿梭不亦乐乎，请相信那并不是你的眼睛出了问题，而是有个男生正嚣张地宣告着自己的存在。这样做的另一点好处是，不会让你在一大堆相似的面孔中迷失了自己。



模式：合作

队友之间，最基本的是可以使用“救援”与“合击”动作。在看到队友掉落的那一刹那，飞奔上去将他（她）接住，你除了会赢得系统给出的“Thanks”外，更能让被救的人充满感激之情。

此外，《锤锤 Online》还有练习模式、双人模式和地鼠模式选择。FC可以让两个人在同台电视机前玩游戏，《锤锤 Online》可以让两个人在同一台电脑上游戏，分别作为1P和2P。双人游戏就是真正的双人世界，只可以和系统机器人对战，不能邀请别的玩家或与其它玩家组队。而且两个人始终会在一个游戏里，不能够各自为战。操作方面，1P的操作方式与单人游戏一样，2P则是用“W”、“A”、“S”、“D”来控制行进方向，“Ctrl”来控制锤子。“地鼠模式”，说白了就是拿着锤子打地鼠，用来作为自己偶尔的放松与闲暇。■



■名称 轩辕剑网络版Ⅱ飞天历险 ■制作 软星科技(北京) ■上市 2005年暑期
■类型 网络角色扮演[MMORPG] ■代理 北京网星 ■版本 中文版

B+



最新版前瞻

文/啊呜

2[illegible]试正式展开。相对内地测试版本的按兵不动，台湾玩家可算是[illegible]的游戏。另据最新消息称，内地《轩辕Ⅱ》封闭预计在7月5日展开，并且将不删档，这无疑让等待了N久的玩家们心里有了底，为了提前对游戏有所了解，笔者收集了《轩辕Ⅱ飞天历险》(以下简称《轩辕Ⅱ》)第三次测试的最新内容，向大家做个汇报。

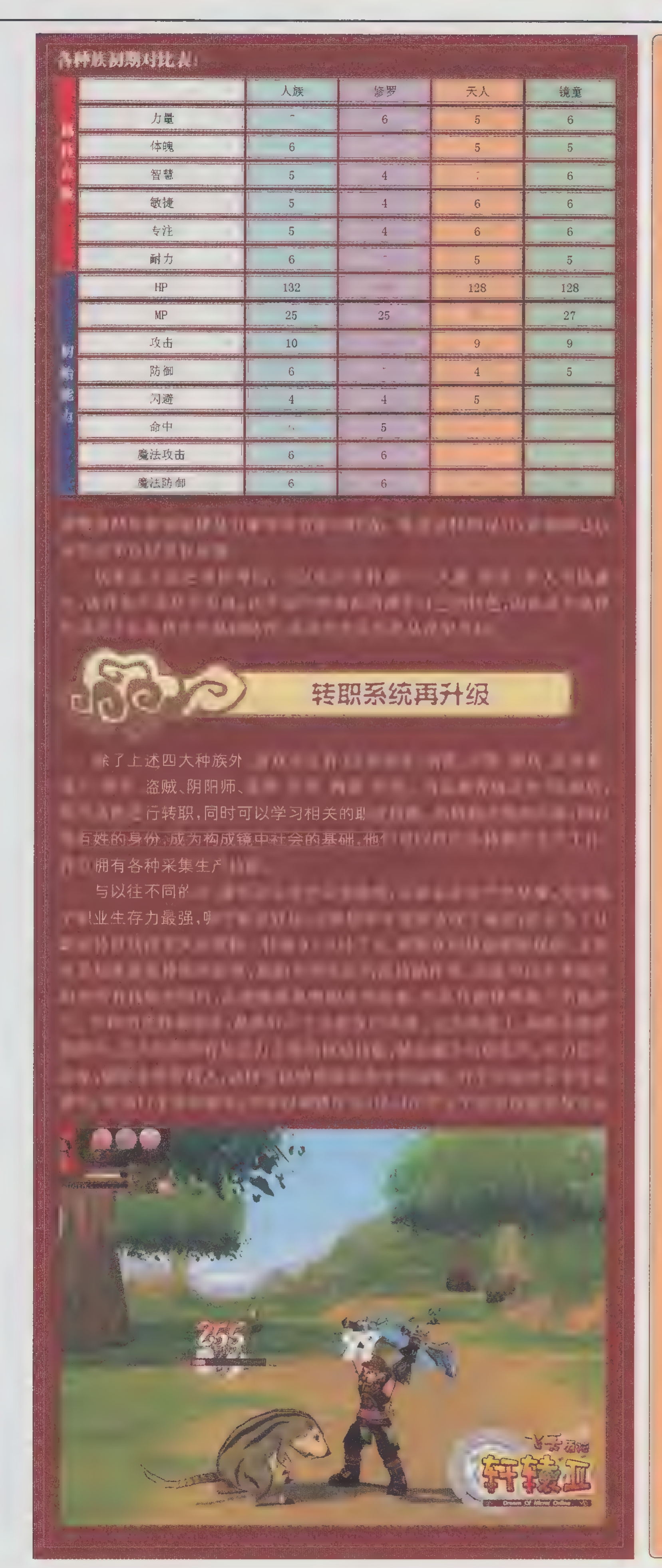
梦境般的神器世界

[illegible]情所设计的一个神器世界，而创造这个世界的神器，[illegible]实世界的人们进入镜中世界，帮助解决危机。来到这里的玩家们，[illegible]有幸遇见像轩辕剑、炼妖壶等这些上古神话传承下来的创世神器！

在《轩辕Ⅱ》的世界里有着一套非常完整的命运设定，包含先天的[illegible]分，后天的运势、环境都会影响到玩家的游戏结果。玩家可以试着去[illegible]戏里的安排，但相对的，游戏中也提供了更多的空间让玩家可[illegible]告，例如：去创造属于自己的特殊职业、去选择自己真心相爱的[illegible][illegible]创造有别于其它游戏的个性化角色、利用炼化打造出独一无[illegible]兵利器。诸如此类的设定还有很多，例如：每个人专属的房子、[illegible]

角色搭配有惊喜

[illegible]发型、长相、[illegible]



各种族初期对比表：

	人族	修罗	天人	镜童
力量	[illegible]	6	5	6
体魄	6	[illegible]	5	5
智慧	5	4	[illegible]	6
敏捷	5	4	6	6
专注	5	4	6	6
耐力	6	[illegible]	5	5
HP	132	[illegible]	128	128
MP	25	25	[illegible]	27
攻击	10	[illegible]	9	9
防御	6	[illegible]	4	5
闪避	4	4	5	[illegible]
命中	[illegible]	5	[illegible]	[illegible]
魔法攻击	6	6	[illegible]	[illegible]
魔法防御	6	6	[illegible]	[illegible]

剑影萍踪话飞天

——《轩辕Ⅱ飞天历险》制作者访谈录

等了这么久《轩辕Ⅱ飞天历险》的内测始终未能全面展开，台湾地区测试都进行到第三版了，而北京方面却仍然没有动静，这不免使玩家生出了诸多猜测。

有人猜测游戏对硬件需求大，不能很好的向国内玩家普及，游戏卡通渲染技术带来了表现效果的提高，同样也使硬件需求台阶上升了高度，官方为了尽量降低环境要求而反复调试延误了测试，而笔者所了解到的是，包括《天堂2》、《魔兽世界》这样必须有1G以上内存才能使3D画面效果更流畅展示的游戏，在国内也都成功运营了，并且《魔兽世界》的上线人数超过了30万。反观《轩辕Ⅱ飞天历险》的推荐配置需求，只要达到PIII 1G / 512MB内存 /ATI 9200或nVidia 5200以上显卡即可，看来这个猜测并不准确。

于是有人继续提出《轩辕Ⅱ飞天历险》对网络的需求太高，台湾测试以来，线路不好的玩家已经对此颇有微词，而内地网络环境更差，可能会影响游戏的上线。业内人士则认为，网星故意推迟游戏上市日期以回避《魔兽世界》、《梦幻国度》等游戏带来的市场风险。这两种猜测都有些内幕的味道，所以容易被大家所津津乐道，还有些几乎不靠谱的传闻，例如说Bug太多还在除错啊，放出图和可运行画面这么久但都不能稳定运行；还有说是开发度太低，系统还没有设计调整完毕，职业技能都还不平衡之类。总之大家都有猜测的权利，有多少个想玩的人，就会有多少个猜测版本。但哪种是真的谁也不知道，似乎网星官方好像也不打算对此作出什么解释。

究竟大宇为什么攥着这张牌而舍不得丢出呢？这个答案估计除了网星内部人员之外，没有人能够给出确切的答复。但至少通过这个事情我们能够看到一个现象，那就是《轩辕Ⅱ飞天历险》的地位无疑在大宇的战略中变得越来越重要，对于热爱轩辕的玩家来说这绝对是好事情。

另外，抛开网星的运作不谈，《轩辕Ⅱ飞天历险》这款游戏本身就是值得认真游玩的，因为这是轩辕系列，是能够体会到我们自己民族文化的异彩。它不同于《魔兽世界》的无边战场，也不同于《传奇》之类的嗜血杀戮，它有的就是那点点滴滴凝聚在我们血脉中的渊源文化，它有的就是我们5千年来传成下来的中华文明。

在外来游戏的侵蚀和攻略之下，我们还有自己的轩辕，我们自己的游戏！还看7月真正CloseBeat的时候，我们的轩辕世界是否会给我们带来新的惊喜和文化底蕴。我们要相信等待，也要相信自己的等待是值得的，因为那是我们自己的心情，自己的期盼！

近日，有消息说《轩辕Ⅱ飞天历险》内地测试即将展开，而笔者体验过台湾第三版测试之后，也对游戏有了更深的认识，同时也有更多的问题，为此笔者采访了大宇的《轩辕Ⅱ飞天历险》项目负责人，希望可以通过他了解到这个游戏更多的内幕。

问：轩辕2大陆为什么和台服测试不同步？

答：关于测试时间不同步的问题，最主要的原因就是网星公司对轩辕二的游戏品质要求非常高。对于达不到大规模对

外测试标准的游戏，网星公司会坚持等到游戏品质达标后才开始进行测试。同时在游戏中，台服设定的部分数值并不是全部符合大陆玩家的要求，北京运营方需要花时间对游戏进行微调。

问：轩辕2相对于轩辕，能否在平衡性的设置上面有好的表现？

答：关于游戏的平衡性部分，是最近这4个月以来一直在内部调整的重点。由于调整平衡性的工作人员主要在台北，目前北京与台北的工作状态是台北出一个新的版本，北京方面进行详尽测试，再加上台北的cb2测试，整理出修改方向和数值，进行下一步调整，目前台服的cb3版本的平衡是经过多次测试后的版本，平衡性已经非常好了。同时北京的运营团队可以根据大陆cb2期间玩家的反应，在第一时间进行本地化调整，可以做到发现问题及时解决的标准。

问：从种种迹象看，《轩网Ⅱ》的台湾CB3测试中还有大量职业尚未开放，而目前各职业的技能也并不算多，有玩家反应像医生的活络术实用性几乎没有，相信还有大量的技能装备将会开放，而对这些技能装备职业的平衡性的调整是相当长期的问题。而台服已经临近公测，是否会在公测以后仍不断努力对已有技能进行平衡性的调整？还是继续添加新的东西以避开平衡的调整？以何种渠道收集平衡性的数据以及让玩家反馈？

答：经过各阶段的封测，在技能与装备的平衡上面我们已经调整的差不多了，公测之后我们仍然会持续的调整各技能与装备的平衡，但是调整的幅度就没有之前封测的幅度来的这么大，主要是针对有特别问题的部分做修正。而一些后续的既能与装备会陆续的开放，接下来我们会将工作重心放在之后开放的新职业。

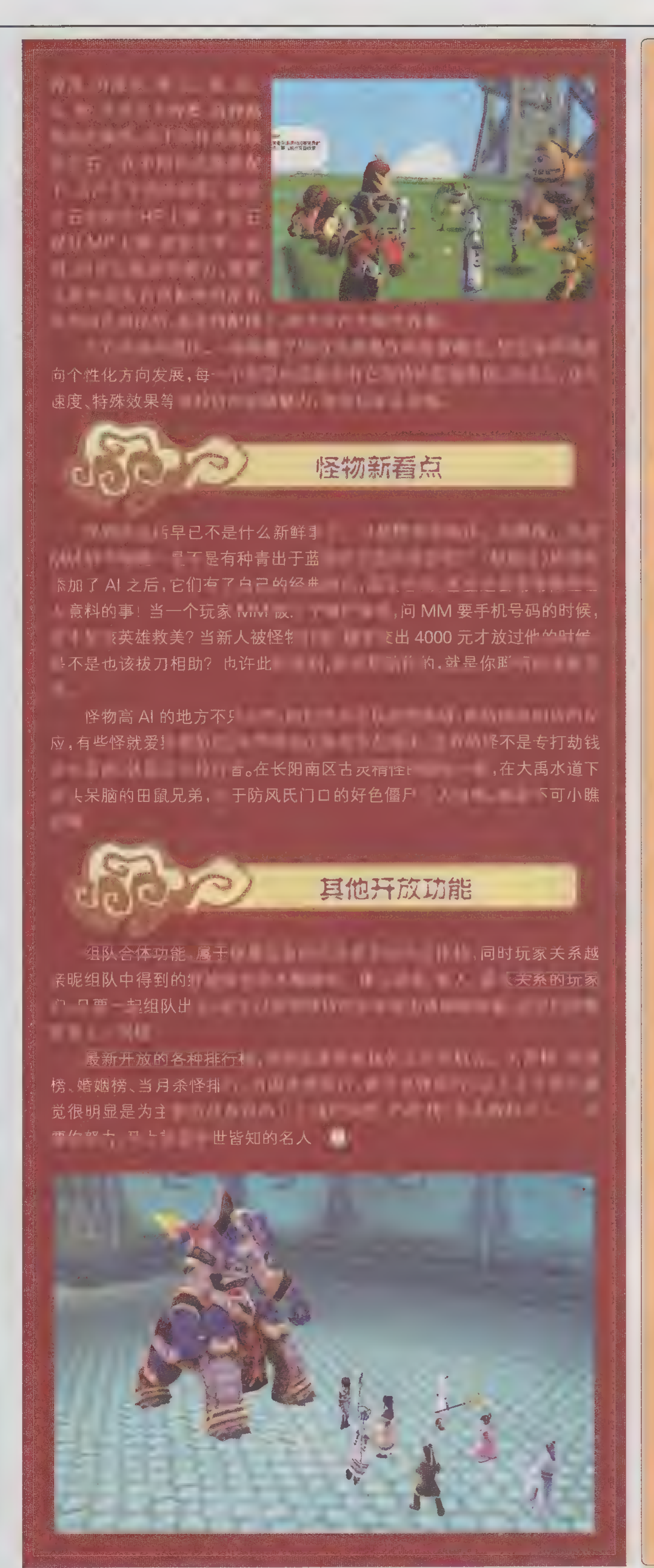
问：和飞天的游戏引擎如出一辙的希望online本是很受玩家欢迎，却因为出现的外挂问题，人气极度下跌。不知使用同样引擎的飞天可对此有所预防？大宇对应付外挂可有何高招？

答：针对这个问题，公司早就做好的相应的准备工作，我们的研发人员都会一直待在北京进行支援，可以在最短的时间内发现并解决出现的问题，这点请大家放心。

问：轩辕系列最吸引人的地方应该是玩家之间的合作，尤其是打怪、推BOSS时的职业配合。飞天在玩家的合作方面会有如何的设定安排？

答：轩辕二在设计理念上是鼓励一个人solo就可以练功，这个理念是希望带给玩家一个不同于《轩辕剑网络版》一代的新玩法。同时在游戏中也设计了一些游戏初期时需要玩家配合的职业，如乐师，舞者，医师等，中后期在游戏中也设计了一些必须要组队才能完成的任务，如获得宠物资格的任务。再有就是游戏设定了一部分必须组队才能对付的超超超……强力的boss，如果对游戏的职业系统没有摸透，将会很难获胜，对于玩家来说是一个不小的挑战。





问：最关心的飞天系统，到目前仍然未能体验，不知是哪方面的问题，在大陆的第二次测试中会开放么？

答：因为目前的版本里可以玩的内容已经相当丰富了，所以我们决定把最有趣的飞天系统放在 open beta 时开放。

问：飞天的各色任务可以看出，飞天在整个游戏的故事性上下了相当的功夫，主线任务更是引人入胜，玩家们最感兴趣的是除大渊献、掩茂外是否还有其它的镜王给玩家安排剧情任务？

答：这是一定的，一开始就说明了镜王有 12 个哦，虽然不一定每位镜王都有想知道的事情，但是伴随着轩辕剑单机系列出现，聪明的玩家一定猜的出来之后会看到哪些熟悉的剧情吧。

问：在飞天中，工会的性质将定位如何？以工会内的成员交流协作为主？还是更偏重于工会之间的竞争？看地图上保留有工会城市的位置，工会是否涉及到争夺地图上"实际的领土"问题，会发生工会间的攻城战？是否还会如同轩一一样涉及十大神器的争夺？

答：工会的功能在轩辕 2 里算是一个很庞大的系统，所以我们会先分阶段开放，首先会在近期内开放第一阶段的工会，也就是组织工会的功能，这个阶段是以成员的相互交流为主。而第二个阶段就更为复杂了，除了加强工会的功能，还可能会有领土的争执，这个部分就请期待后续的报导了。

问：在各大城市的地图上可以看见留有玩家社区的位置，听之前的传闻，说可以在玩家社区中结婚、买房、耕作、存放物品。不知是否属实？还有其它的什么功能么？

答：这是确实的，但是系统还在架构中，我们预计可以在前几版的资料片中就可以跟各位玩家见面，至于新的功能就留一些给后续的报导吧。

问：终极装备是通过什么途径获得的？打 BOSS？自己制作？还是采集？或者是不存在终极装备，只是不同的方式能获得各具特色的装备？还会有"不可交易"、"不可重复"的装备吗？

答：所谓的终极装备其实并不是我们所决定的喔，武器方面有玄石这个系统，所以玩家可以针对自己的需求跟玄石的组合去打造自己最强的武器。在防具上面，虽然有套装可以让玩家收集，但是要收集完整的套装，可能的方法除了打怪之外还有任务甚至是采集跟炼化。加上防具分成 5 种类型，每种类型各有优劣之处，所以很难去定义真正的终极装备。至于不可交易跟不可重复的装备在轩辕 2 是没有这样的设定的。

问：轩二的到来是否意味着轩一即将停止运营。如果不停运，是否会有下一次版本更新？

答：不会有更新，但会持续运营。

B+

■名称 时空	■制作 奥维软件	■上市 2005年夏季
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗	■代理 未定	■版本 中文版

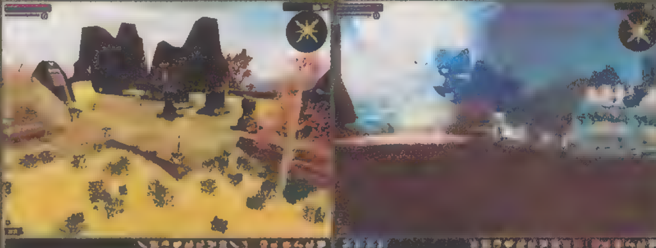
时空

玩腻了韩流网游，也见识了WOW的魅力，心里总盼着能够玩到真正由国人自己研发的网络游戏，直到参加了奥维软件的新型3D MMORPG《时空》封闭内测后，这份期盼才算得偿所愿。不同于其他的网络游戏，《时空》在背景设定上同时融合了玄幻和科幻色彩，华夏上古文明与未来世界中的科技联邦各施神通展开较量，无论你是喜欢剑与魔法的古典派玩家还是钟情于机甲巨炮的未来派死忠，都可以在这款游戏里找到属于自己的天空。

本[illegible]帝一脉的轩辕族后裔和蚩尤的盟友们都在历史长河的流动中等[illegible]助联邦政府的干预复活蚩尤，觉察有变的轩辕族后裔也赶到结界地协助[illegible]空，魔法与科技同台登场的战争爆发了！

[illegible]

[illegible]联邦政府的精锐部队是轩辕氏对抗蚩尤阵营的盟友。



[illegible]盟方作战的主力军。

[illegible]阵营属性克制敌方阵营属性可使玩家们在战斗中占尽上风。玩家的坐骑[illegible]骑是变身神牛，骑上这家伙后蚩尤战士们会变成一头通体金光的巨大红牛；风雨氏的坐骑是貔貅，这种能够喷吐火焰的上古怪兽全身赤红，骑上[illegible]



[illegible]笨重庞夯的机甲勇士们会获得更快的移动速度。

[illegible]

提升自己的官阶，直到有一天你的名字为万人所传颂。

当然如果玩家更乐意于闲云野鹤的游戏方式，你也能带上[illegible]何混乱变化均与你无关。[illegible]的发展在游戏中也有独具创意的设定，同性的角色如果相见恨晚可以结拜为兄弟，异性的角色能够结为夫妇。结拜为兄弟后的玩家结伴冒险时能够为彼[illegible]说和兄弟们在一起打怪你会变得更猛更强。而那些在别的网游中朝三暮四的乱婚狂人们在《时空》中可能不得不收敛一些，这是因为本作中的婚姻系统有较强的束缚规则，首先结婚需要完成难度不小的婚礼任务，一旦结[illegible]个爱一个的花心大少们迟早变成穷光蛋。

《时空》的另一特色是技能的道具化，这款游戏里的技能，尤其是高[illegible]《时空》原创内涵中的闪亮之处。

[illegible]是人无我有，人有我优，厌倦了无休止打怪升级的网络游戏玩家们都应该到阴阳阵营中的世界来品味一下这款独具创意的《时空》。■



B+

■名称 三国群英传 Online	■制作 宇峻奥汀	■上市 2005 年 6 月
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗	■代理 游戏新干线	■版本 中文版



就在单机版“三国群英传”系列第五代上市不久后，宇峻奥汀又突然公布了该系列的网络版本，而且游戏目前已经制作完成，很快就会同全国的玩家见面了。现在就让我们带着诸多的疑问来看看这款在策略游戏基础上诞生的网络三国世界吧。

另类横版的三国感动

独特的横向滚动条画面，是“三国群英传”系列的特点之一，现在也被运用在网络版本之中，这是我们对作品最直观的感受。此外，网络版更延续了原作表现历史宏大战争的众多特色。无论是瞬息万变的战场、还是壮观的万人交锋场面，游戏不再只是打怪练功、组队攻城，而是能够真正在线上的三国世界中，攻城掠地，占领一座又一座的城池独霸一方！历史当中的知名武将如关羽、吕布…等人，也将以BOSS身份现身，与玩家交手，再添游戏乐趣的无限可能！



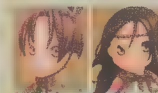


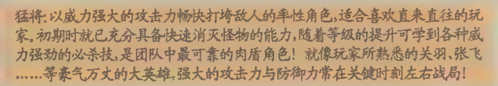
四大职业

扮演魅力十足的角色，向来是网络游戏中最重要的环节！《三国群英传 Online》共有 4 种全然不同的角色职业，供玩家可根据自己的喜好进行选择！



豪杰：拥有肉搏能力与武将技能攻击的双重特性，是魅力十足的全能型职业角色，适合喜欢平均发展的玩家。在修炼的初期或中期都有不错的能力发展，并且是游戏中最能引领大量军队的统帅，如同乱世奸雄曹操，拥有在游戏中独霸一方的潜力！





猛将：以威力强大的攻击力畅快打垮敌人的率性角色，适合喜欢直来直往的玩家。初期时就已充分具备快速消灭怪物的能力，随着等级的提升可学到各种威力强劲的必杀技，是团队中最可靠的肉盾角色！就像玩家所熟悉的关羽、张飞……等豪气万丈的大英雄，强大的攻击力与防御力常在关键时刻左右战局！



军师：不同于猛将在战场上的冲锋陷阵，军师是整个战局的操盘手。他拥有最多种类的法术技能，在战争中起着非常大的辅助与支撑作用。就像孔明借东风扭转赤壁战局一样，是战争胜利的关键人物，适合喜欢丰富变化的玩家！



方士：以长距离、大范围的华丽招式战斗的方士，随着等级提升与获得技能，更可成为团队中最主要的攻击力量！这是能够操纵秘术的不可思议职业，除了拥有范围广阔的攻击法术外，更能召唤传说中的各种圣兽，在战场上给予敌人毁灭性的致命破坏！

群雄对决



在《三国群英传 Online》的世界中，玩家之间除了可彼此相互合作应付随时出现的小王之外，还可以携带专属的护卫兵团，以各式各样的作战兵种，在千军万马之中利用战术配合，痛快的冲锋杀敌！通过不断争夺城池的战争，进一步雄霸一方，完成真正的势力割据！这里就要谈到《三国群英传 Online》的另一个最动人特点——“国战”！

游戏中能够看到的城池，除了三大首都之外，全部都是可以攻占下来的目标。“国战”依不同服务器每周各举行两次。在“国战”期间，玩家可攻击不同势力的其它玩家、NPC 以及城市。只要是属于其它势力的（魏、蜀、吴三国首都除外），且无人占领的城市，都是国战的区域！在开战前，系统就会先广播国战即将开始的消息，不在己方势力区域内的玩家即刻会被传送回自己所属国家的首都。此时，所有城市，及附近道路上的区域，都会自动切换成玩家可互相攻击的模式，只有首都为安全区域，另外练功的洞穴也不会受到影响。正式开战后，玩家就可以与不同势力的玩家、NPC 对战，只要打倒不同势力的其他玩家就可获得功勋值，对手越强时，可获得的功勋值就越高。国战的重头戏便在破坏位于城中央的骑马雕像，在一定的时限内，可能经过多次攻守转换。最终城池守方的雕像被破坏，则战争失败；相反的，破坏骑马雕像的一方则成为该城的管理者，而其军团长，便成为该城的太守。每位玩家对雕像的伤害度将转换为对自身所属势力的贡献度，最后，由贡献度最高的势力来占领该城市。在新势力变更后，残留在战场上不同势力的其它玩家会被传送回各自的首都，不幸战死的玩家若重生点的纪录位置属于己方势力，战死后便在原重生点复活；但若是记录在其它势力内，战死后则会被传送回自己的首都。





在该军团占领期间，可从城市持续获得税收（未来可能开放），军团成员还有获得俸禄物品的好处（未来可能开放）。如此一来，只要确保军团的势力强大，拥有城池，才能有希望最终得到天下。

合成功能DIY

在《三国群英传 Online》的世界里，玩家能在一处名叫"炼造房"的场所进行装备及道具的合成。合成可分为两种功能，其一名为"炼造"，是指道具、装备等物品的合成，玩家可根据物品的炼造功能，生产出许多无法从商店或怪物身上获得的特殊物品，比如能炼造出与药草同样具有体力恢复之疗效的小笼包，或大量生产带有特殊属性的箭支……。其二则为"强化"，是指武器、防具等装备的属性数值的提升，玩家可将自己的装备性能予以提升，提升自身所长或者弥补不足之处。炼造强化不求人，自制独一无二的超强道具！

最后要谈到的是，游戏除了以上主体系统外，还设计了"赌场系统"，这其中包含有一些休闲类小游戏，玩家能够在战争之余放松一下，参加一系列的虚拟博采活动，当然这也是一种挣钱的好办法，呵呵。■

（文/Halan）



在《三国群英传 Online》即将面世的时候，本刊记者有幸采访了游戏制作的主创人员，从中又得知了很多游戏创作思想、相关细节和未来可能拓展的内容，在此特别与各位"群英传"Fans一起分享。

记：游戏从外在画面表现和内在系统形式上都与目前传统网游有很大不同，单就画面看，横向滚动画面的视角局限性是否会对玩家游戏造成不便，是否有其它相关的便捷补充功能设计？

"群英 Online"是款横向设计的2D游戏，透过景深的表现，其实玩家在游戏中的行动还是相当的自由。不过我想这样的画面设计对于老群英迷来说，应该并不陌生，而且这对于我们希望能够呈现出的战场效果来说，也相当的契合，因此最后我们决定保留群英战场系统的这项特色。

至于操纵性来说，我们还是比较倾向让玩家可以光用鼠标就能够轻松的执行游戏，避免过多繁琐的热键设定造成玩家的困扰。不过为了贴近一些职业级玩家的需求，我们仍旧设计了一些贴心的热键设计，可以满足他们技术上的需求。

记：从目前资料看，游戏所注重的是团队的大规模战斗，而游戏的升级系统是否仅仅依靠团队作战，对于喜爱单练的玩家，或者在没有大规模冲突时是否有其它升级方式？

其实群英 Online 的单练在升级方面是完全没有问题的。当然我们在游戏中设计了许多的元素，来增加玩家在组队、互动上的乐趣，而这也是我们在设计上所着重要表现的部分。但是，那并不代表喜欢单练的玩家们，就没有了生存的空间，玩家依旧可以凭借着游戏角色的职业特性、操纵技巧来取得经验值，或者是通过进行任务来获得经验值……，来达到快速升级的目的。

只不过，网络游戏最重要的特质之一，就是在于人脑比计算机有趣，所以基本上我还是建议玩家可以多多与其它玩家进行互动，不管是组队、国战或是货品交流等等，都可以让你获得更多的乐趣。

记：对于兵种的设定是否完全以系列过去单机版的内容为主，在原有基础上是否有其它拓展和创新？

虽然我们在"群英 Online"的兵种设定里，沿用了一些过去单机版的兵种名称，但是就兵种系统设定上的内涵来说，则跟单机版的设定有很大的不同之处。

尤其"士兵"对于 Online 里的某些角色来说，是非常重要的职业特色，因此我们在兵种的变化、差异性上做了相当大的变化，甚至加入了不少"养成"的成分在里头。

士兵可能会因为玩家的领导无方而下降忠诚度，而士兵除了分为男、女以外，还有一阶到三阶的转职兵种，目前共计14个兵种，预计未来还会再陆续增加数个新兵种。

每一次转职，士兵都会获得不同的进阶特色，有的可能是擅长攻击的兵种、有的可能是擅长防御的兵种、有的可能是擅长远距离攻击的兵种。玩家在兵种搭配与使用时机上都有需要考量的地方，而不再是让小兵们呆呆向前冲就可以了的无脑设计。

记：以往系列单机作品中的阵型系统是游戏关键要素之一，在目前的网络版中是否还会有所体现和延伸？

在玩家带兵的阵型设计之中，我们目前设定了四种基础阵型给玩家选择，不过初期我们并没有在不同阵型之间作一些附属能力的设定。至于会不会在后续增加变化阵型，或者是属性提升变化的系统？是我们还在评估考虑的部分。

不过比较值得一提的是，在过去几次的国战记录当中，我们发现玩家会随着游戏对职业角色的设定特色来组成所谓的国战阵型。像是防守城门战的时候，守方可能会将擅长使用范围技的职业角色配置于前排来达到大笔扑杀敌军的效果，而进攻方可能会选择用一些血多皮厚的猛将来当作肉盾，协助后排的盟友推进，这些自然形成的队伍阵型，正如先前所说的，会由玩家的创造力去组成，而我们也同样希望能将这方面的战场体现，延伸变化下去。



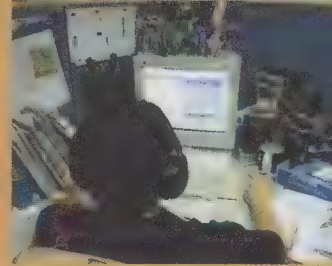
记：游戏的国战系统相当有创意，但尽管游戏地图版面庞大，在游戏后期天下局势稳定后，如何保持玩家对游戏的长期兴趣，您对未来的扩展有什么设想？

现阶段我们会先行扩大地图版面，除了增加玩家攻城略地的目标之外，城与城之间的连结方式，也会连带影响到了许多可以运用的战术，很多在单机版难以完整表现出来的谋略，在"群英 Online"里却成功表现出惊人的效果。

我们看过玩家自己执行的"明修栈道、暗渡陈仓"策略，来避开守军的主力部队、直捣黄龙。这不是系统内定的指令，而是透过游戏设定延伸出来的可能变化，但是却带给所有参战的玩家很大的震撼与乐趣，这样的设计在结果呈现的回馈上来说并不直觉，但是我们希望可以将这部分做到更好。

再加上未来预计投入的自立势力功能，玩家可能花上不少心思去经营自己的角色与团队。

简单的说，未来我们要做的就是让玩家在进攻或防守上的选择可以更加多元化，我今天要怎么进攻？该怎么防守？要执行什么样的战术？要不要与人结盟？担不担心被第三国偷袭？玩家可以自由思考各种战术的变化与可能，而我们开发人员要做的就是要避免设计出具有绝对优势的选项，好让玩家可以在这个虚拟世界中进行各种的可能，而不是陷入一种单调的思维，而这种玩家的创造能力正是维持一个游戏乐趣的来源之一。



记：非常感谢您在百忙之中接受我们的采访，谢谢！

■名称 QQ幻想 ■制作 腾讯科技 ■上市 2005年第三季度
■类型 网络角色扮演[MMORPG] ■代理 腾讯科技 ■版本 中文版





一向以即时通讯软件QQ为主要业务的腾讯，虽然有过代理韩国网络游戏《凯旋》的先例，但大型网游的自主研发，还是大姑娘上轿头一回。以《东游记》为背景的Q版MMORPG《QQ幻想》究竟品质如何？相信是那些还未参与内部测试的玩家最关心的问题。与同期其他类似游戏相比，这款作品有几个突出特点：

2D画面，重在可爱

现在的网络游戏首先要以画面吸引玩家眼球，把他们拉进门，才谈得上感受游戏内涵。Q版游戏的共同特点就是可爱，不仅玩家人物形象要可爱，怪物和NPC也越可爱越好，最好让人顿生怜惜之心，舍不得殴打。场景也以清新悦目为主，力求将玩家带入一个梦幻而迷离的神话世界。从这个角度来考量，《QQ幻想》还是比较成功的，丰富的纸娃娃系统更起到了锦上添花的作用。

师徒系统，妙在互惠

《QQ幻想》的师徒系统添加了一些新的元素。在满足建立条件的前提下，玩家可以通过以下三种方式建立师徒关系：

第一种方式是直接右键点击某玩家，在右键菜单中选择“拜师”或者“收徒”，对方会收到消息通知，点击“同意”的话双方即可建立师徒关系。

第二种方式是5级以下的新玩家每次登入游戏，系统自动弹出对话框，询问其是否愿意进行师徒速配（只找师父）。玩家选择“是”的话，系统自动速配一次。具体流程是师父方收到消息，决定是否要收徒弟，同意则系统发消息给徒弟方，反之速配失败。徒弟收到消息后，也可以选择是否要拜这个人为师，同意则速配成功，反之失败。双方最长应答时间各为30秒，超过30秒也视为速配失败。

第三种方式是在各个城市和村庄设立拜师NPC，点击该NPC，选择“拜师/收徒”。确定后系统会自动速配一次，整个流程同第二种方式。失败的话需要重复操作。

“一日为师，终生为父”，师父的培育之恩，做徒弟的应该如何报答呢？游戏设计者精心打造了一个对应的感恩系统。随着徒弟的等级增加，感恩系统定时启动。每次升到关键级别（即整数级别，如9级升10级，19级升20级，依此类推），“感恩”按钮会自动点亮，徒弟可以在下一个关键级别到来之前的一段时间点击该按钮。如果师父此时在线，点击后按钮变灰，师父获得感恩奖励，按钮将在达到下一个关键级别时再次亮起。如果师父不在线，点击后按钮无变化，不进行任何奖励操作，系统提示“师父不在，无法表达感恩之情”。即使师父之后上线，系统也不会给所有徒弟发上线通知，只能通过好友面板的显示功能查看师父是否在线。在感恩成功之前，“感恩”按钮会一直维持点亮状态，只有当徒弟进入下一个关键级别以后，此次奖励操作才会被下一个关键级别对应的奖励操作替换，本次奖励失效。徒弟每点击一次“感恩”按钮，感恩次数+1。师父受到徒弟感恩次数越多，师德越高。随着师德提高，师父的称号将会有所变化。

在组队关系中，当队长是师父时，徒弟获取经验值加成。当队长是同门时，双方均可获取经验值加成。徒弟在0~30级之间，每升5级系统自动给予师父随机奖励。

怪物系统，强在互克

好的网络游戏特别强调怪物之间的相生相克，因为这样才能真正体现每个职业的重要性和每种职业发展方向的平衡性。《QQ幻想》中的怪物分为10大种族：

动物族：生活在自然界中的普通动物，没有任何特殊能力，是幻想种族中最常见的一种。

昆虫族：种类仅次于动物族，通常具有不通过眼睛来观察周围环境的能力，因此对于“致盲”效果拥有很高的抵抗力。

植物族：尽管幻想的世界中生长着各种各样的植物，但真正具有威胁的却



少之又少。植物族对“致盲”效果完全免疫。

水生族:水生族是对所有生活在水环境下的怪物的统称。水生族敌人有很多强力怪物,而且它们对“冰冻”效果有很强的抗性。

人形族:人形族指形形色色接近人形,拥有一定智商的怪物。令人高兴的是它们一般没有掌握任何特殊能力。

不死族:不死族通常指被黑暗的力量所驱使的那些本应死去或已无生命的物体。这个种族对“生命吸收”和“中毒”效果完全免疫。

机械族:人为的制造物,对“生命吸收”、“法力吸收”、“中毒”、“封印”等效果均免疫。

龙族:龙族是站在食物链顶点的生物族群,从魔法力量中诞生的最强种族。它们拥有其他种族无法比拟的强大肉体和别具一格的施法能力,目前系统暂时没有开放该种族。

天使族:拥有神格的强大种族,对“中毒”、“石化”和“降幅”具有很高的抗性,对“致盲”效果免疫。

恶魔族:拥有神格的强大种族,对“中毒”、“石化”和“衰弱”具有很高的抗性,对“致盲”效果免疫。

值得一提的是,游戏中的属性相克模式采用了道家的五行之说。各个属性元素对不同的异元素或相生或相克,为玩家的游戏过程添加了不少始料未及的变数,极大增强了游戏的可玩性。下面的表格说明了使用某一个元素属性去攻击另外一个元素属性所造成的伤害倍率。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
火	100%	60%	100%	100%	140%
水	140%	100%	100%	60%	100%
风	100%	100%	100%	140%	60%
雷	100%	140%	60%	100%	100%
地	60%	100%	140%	100%	100%

一个生物的元素属性决定了它的攻击和防御的属性类型,熟知属性的对应关系就能让战斗变得更加简单。有些敌人没有属性,所有元素对它们都不会有额外的伤害加成。只有巧妙利用属性才能达到“知己知彼,百战不殆”的理想效果。

宠物系统,乐在多变

《QQ 幻想》中有许多造型可爱的怪物,这些怪物不仅可以提供经验、金钱、装备,还能充当我们的贴心宠物。带着一只独一无二的宠物在大街上招摇过市的感觉是不是很拉风?这个游戏的宠物系统可并不只提供“炫耀”这一功能哦!

想把生活在野外的怪物驯化为自己的伙伴,当做坐骑和战斗助手,并不是一件容易的事情。要捕捉它们需要用到一些道具,根据怪物等级的高低,可以选择捕兽夹、玉净瓶和捆仙索。这些道具分别在龙城、出云和天都这 3 个城镇购买。级别越高的宠物,成功捕捉的概率越低。这个概率还取决于玩家本人的声望值。声望越高,成功率也会相应提高。

刚捕获的宠物以“魂”的状态存在于宠物界面独有的宠物栏中,双击它就可以将它召唤出来。由于宠物原本就是具有食肉或食草或杂食特性的怪物,所以其对饮食也会有不同的要求。使用中的宠物每 10 分钟增加 1 点饥渴度,使用其喜爱的宠物食品就能为它补充能量。记住,不要做“又想马儿跑,又想马儿不吃草”的葛朗台,不然你会很快丧失宠物对你的信任。

信赖度的设置,使玩家不得不花费一定时间和精力在维持与宠物的良好关系上。影响信赖度的并不仅仅只是可口而及时的食物,使用中的宠物被卸下一次,信赖度就会下降 2 点。战斗逃跑的话每次宠物信赖度也会下降 2 点(使用“逃逸”技能除外)。下降容易上升难,使用中的宠物每持续使用 240 分钟信赖度才能增长 1 点。信赖度为 0,宠物会逃跑,离开玩家消失。信赖度低于 30 不可交易,每次交易后,信赖度默认为 30。宠物被丢弃到地上后,信赖度默认为 1。

目前《QQ 幻想》里的宠物只拥有两种非常实用的技能:收集和坐骑。前者使宠物拥有自动拾取玩家周围物品的能力,后者使宠物可以被当做坐骑使用。这些技能不用主动学习,而是由宠物在升级时自动领悟。宠物每升一级都有可能领悟到新的技能,能领悟到“乾坤大挪移”还是“降龙十八掌”,就看你的运气啦!

镶嵌系统,胜在创新

《QQ 幻想》的所有武器装备都不是一成不变的,除了开发人员会不断添加全新装备道具以外,玩家自己也可以通过“合成加工”或“卡片镶嵌”系统打造拥有特殊属性的个性装备。

一提到卡片镶嵌系统,很多玩家肯定会想到《仙境传说》中久负盛名的卡片系统,两者的确有许多相似之处。《QQ 幻想》开发在后,可以从容加入一些前者不具有的贴心功能。比如玩家可以自己在装备上打洞,完全掌握了镶嵌的主动性。而且在合成镶嵌的过程中,随着物品合成的随机性,会出现许多不同档次的合成镶嵌品。不确定的结果才能让人充满期待,合成的乐趣也正在于此吧!

镶嵌的条件为:

1.角色条件:已学习武器工匠、防具工匠、首饰工匠中的一种以上技能。

2.拥有卡片:以怪物掉落为惟一获得方式。

3.被镶嵌的物品拥有插槽,即“洞”。

4.打洞方法:利用各城市的加工炉对物品进行加工。

在最新版本中,镶嵌的成功率为 100%。武器和衣服可打洞最大数目为 5,盾牌最大数目为 1,鞋子、手套和帽子的最大数目为 3,其他装备不可打洞。武器和衣服上最多可镶嵌一张带有属性或种族的卡片,其他装备不允许镶嵌此类卡片。

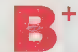
镶嵌需要的卡片展示:



客观来说,《QQ 幻想》并没有摆脱目前最常见的网游模式,即打怪、升级、收集装备和培养角色。但既然该模式依然被广泛采用,说明也是能为广大玩家所欣然接受的。而且这款游戏在很多方面都有所创新,与 QQ 软件的整合更是已经被 QQ 游戏中心和 QQ 秀等项目证明是最行之有效的推广手段。相信等正式公测以后,目前存在的一些问题都能得到较为妥善的解决。期待《QQ 幻想》成为 Q 版网游市场上新的弄潮儿!■



■名称 完美世界 ■制作 祖龙工作室 ■上市 2005年5月
■类型 网络角色扮演[MMORPG] ■代理 完美时空 ■版本 中文版





最近随着一款又一款的大作推出，一个全新的玄幻世界也在悄然走近我们，它的独特是目前网游历史中前所未有的，这就是由完美时空公司经历三年研发而成的玄幻 MMORPG《完美世界》。

新颖的修真系统

"修真"一词，大家可能很难理解，更不知道其中所蕴涵的深意。众所周知，RPG 的特征是角色特性随时间进程而逐渐改变。在传统 RPG 中，玩家角色特性的强弱是以等级来概论的，很多能力限制也与等级紧紧挂钩。而在《完美世界》中，角色的强弱，技能的使用不仅仅与等级有关系，更与修真系统有关。

按照《完美世界》中的设定，天界众神为了获得更多下界的信仰与拥护，开始挑选一些具备特殊天赋的凡人，与其共同拥有神识，而这些被选中的人在完美世界中被称为"修行者"。在修行的路途中，会经历很多艰难困苦，同时也将度过一系列的进阶阶段。筑基、灵虚、和合、元婴、空冥、履霜、渡劫、寂灭、大乘，角色在经历等级提升的同时，也将面临着修真过程的提升与发展。在修行的九大阶段中，元婴与渡劫两个阶段是两大生死关口，冲破这两关后，角色会有大幅度的能力提升。按照技能挂钩的原则，每个修行阶段将有特定的角色技能以供玩家学习。

修行是一个过程，而在最终，玩家到达大乘阶段后，将面临分化的局面，如修成正果，则成为真正的仙，其过程分为地仙、上仙以及最终的仙神，当然其神力也将让玩家叹为观止。另一方面，在步入大乘后，未能通过考验而被驱逐出天界的失败者，将跟随其主神信仰而坠入无尽的空虚世界，自然，这是变魔的开始，虽然没有成为神仙，却拥有了强大的魔力，魔的发展过程中分为狂魔、魔尊以及最终杀戮血腥的魔神。

魔与仙的并存，也注定了魔仙对立的宿敌之缘。在这里，玩家选择魔或仙，只在一念之间，如何去领悟神识的奥秘，如何在完美世界中永定自身的本元，则需要玩家自己去参透抉择了。



绚烂的种族职业



正如其他同类型游戏一样，完美世界大陆上同样生存着具有代表性的三大人物。即为武侠、弓箭手（羽族的"羽芒"）与法师，以后陆续还有新职业加入。而其中有所不同的是，根据完美世界大陆历史的起源，在这片神秘而美丽的大陆上，存在着风格迥异的种族，在这里最为突出的便是血气方刚的人族与身姿幽雅的丛林使者羽族。

人族：一个热爱生活，追求自我，同时又热心助人的民族，拥有的强大战斗能力和坚实的体魄。任何一个人族武侠都是让人尊敬与崇拜的对象，当然他们的威慑力便是来自强健身体以及各种大型武器与沉重铠甲。

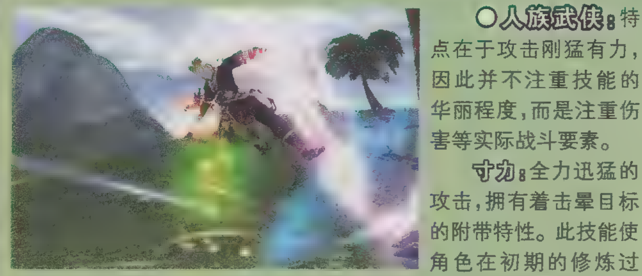
羽族：传说中的神射手，可以在百步之外以精准手法将目标击毙。长期的丛林生活造就了他们灵活的身法，敏锐的观察力和反应能力，据说他们是完美大陆上最为恐怖的杀手。他们并不象人族那样乐于助人，他们所追求与崇尚的是保卫他们的家园，与此培养出了他们高傲而又冷漠的性格。

妖族：杀戮与血腥的代表，强大的蛮力是其他种族所不能相比的，擅长于使用巨型重量级武器进行搏杀。其邪恶的本质也注定了他们狂热杀戮和征服的最终宿命。

玩家如果喜欢战士类型角色，那么人族武侠是首选；而对于喜欢刚柔并济风格的玩家，则羽族的神箭手"羽芒"则是不可替代的选择了（封测将开放羽族的另一个职业，偏重辅助的"羽灵"MM）；如果喜好 PK 格斗，那么魁梧如怪的妖族便是首选。

丰富的职业技能

由于职业技能繁多，在这里仅介绍修行的最初阶段"筑基"的部分便于角色成长的技能。



○人族武侠：特点在于攻击刚猛有力，因此并不注重技能的华丽程度，而是注重伤害等实际战斗要素。

寸力：全力迅猛的攻击，拥有着击晕目标的附带特性。此技能使角色在初期的修炼过程中，安全系数大大上升，因为在晕状态下的对手是无法移动与反击的，因此在这短短的几秒种内，便是自身最安全的时候，而初期拥有该技能并频繁使用，可以大大提高使用辅助技能或者辅助药水的机会。

流水：迅疾而猛烈的六连击。在初期格斗中，该技能将成为武侠升级战斗的最主要火力技能之一。因为其强猛的六次连续攻击，将会给目标以沉重的打击，如果配合寸力一起使用——那么，效果请玩家自己想象吧！

○人族法师：传统的魔法能力拥有者，完美大陆元素的控制者。以火、水、土三系法术为主攻魔法体系。技能绚烂无比，但在美丽的背后也蕴藏着强悍的杀伤力。

烈火符：火系基本魔法，对于初期的法师来说，是又省蓝药又能达到适当攻击的技能。

涌泉：水系基础魔法，与以上技能同。

润泽：该技能最大特点提高恢复 MP 的速度。熟悉法师的玩家应该很清楚此技能的强大用途。

○羽族羽灵：并非象人族那样具有攻击性，相反他们具备的是救死扶伤，人见人爱的辅助能力。本身没有强力的战斗技能，但其强大的救助之术却能在队伍中大大提高成员的战斗能力。

清心咒：最初级的辅助回复 HP 技能，组队中将使主战队友的持续战斗力得到明显的提高。自然这也是羽灵受欢迎的原因之一。

羽盾：类似魔法盾牌的技能，在自己受到伤害时，可以用 MP 的损耗来代替 HP 的下降。在格斗中确保自身不受致命攻击的必须技能。

羽箭：主动攻击技能，虽然羽灵在组队中所发挥的能力要大大高于单体作战，但毕竟不可能任何时候都有队伍让其加入，因此单杀的能力也是必须的，而该技能就达到了这个目的。

○妖族妖兽：以攻击蛮横为特点，自然其技能中，以攻击系为主，而一些辅助技能也是以直接提高攻击为目的的。

兽王锤：在对目标造成强大攻击的同时，使目标晕厥。确实是一个很致命的技能，重创与晕厥同时产生，在初期，这个技能将大大提高角色的升级容易度。

绞杀：更可以理解为兽王锤的后续攻击技能，在晕厥的同时使出横扫一圈的圆型攻击线，对目标进行致命的攻击。

从三大职业整体来看，人族颇显攻击特色，而羽族则以柔为主，注重救助与远距离迂回攻击，其速度是其他职业望尘莫及的，而妖族则以笨重强悍的攻击著称，同时因为其使用的武器决定了他们的行动与攻击都比较缓慢。

独特的生产技能

在提到生产技能前，需要先认识一下《完美世界》中技能的重要元素，那就是 SP(Spell Point 技能点)。打怪的过程中除了会获得经验以外，还会获得 SP，在用途方面，要追溯到技能的学习环节，在《完美世界》中，技能的学习需要耗费一定数量的 SP 值。

生产技能与战斗技能一样，在学习的过程中就需要消耗特定量的 SP 值，值得注意的是，生活技能有很多种类，而在同一时间，一个角色只能学习并拥有一项生产技能，如果已经学了一种生产技能而想更换，则可以选择遗忘以前的技能，但曾经学习技能所耗费的 SP 不会返还，因此务必要三思而行。

生产技能分为四种，分别是武器制造、防具制造、首饰制造与药品/灵符制造。玩家可以按照自己的喜好与市场的需求来选择自己要修炼的生产技能，在这些技能升级方面，也采用阶梯式，即必须在角色到达一定等级，并且学习了该技能前面必须的技能，才可以升级下面的技能能。

学会了生产技能，那么自然要初显身手了。在使用技能进行生产时，还需要具备相应的生产工具与原料，如武器制造技能需要"冶炼炉"与相关武器原料，这无疑给玩家制作心爱的装备道具提出了一定的考验。

从生产技能系统看，这是游戏一个新颖的构思，装备不再只能从单一的打怪来源来获得，更可以通过打怪获得的原料按照特定的生产技能打造出凝聚万物生灵之气息的心爱之物。而同时，各种生产技能的独一性使玩家对各种生产技能的追求也五花八门，从而使完美大陆商贸市场呈现空前繁荣的景象。

四大系统，造就完美

《完美世界》目前已经公布的四大特色为：自定义形象系统、自建城市家园系统、飞翔系统与无接缝超大地图。可以说，这四大创新都是目前游戏作品中重量级的创新。

•自定义形象系统：现在的很多游戏已经有了让玩家自己设定心爱角色外貌造型的功能，但那仅仅是简单的改变几种预设形象而已，《完美世界》将真正的造物主身份赋予了玩家，提供了完全由玩家拟定人物外貌，身材体形的功能。不夸张的说，只要玩家自身有一定的想象力，完全可以通过对脸型、眉毛、鼻梁、嘴巴等部位以及对身材的细节调整，将角色的相貌塑造成与自己十分相似的模样。如此的设定也在最大程度上体现了个性化的表现，在游戏中将难以发现两个完全相同的人物，彻底结束了"千人一面"的陈旧时代。

•自建城市家园系统：我们是英雄，我们是豪杰，但在游戏世界里，我们始终没有属于自己的温馨小天地。可以说 RPG 中各个英雄有着他们的绝世宝物，一仓库的金钱，但到头来连一个真正的家居之所都没有，这是否会感觉可悲？《完美世界》就提供了玩家建造房屋的功能，让玩家在升级冒险的闲暇之余也能拥有自己休息娱乐的场所，这种设计必然将引发众玩家们的创意爆发——房屋的周边地形景色和室内布置，完全由玩家自行设计实现。

•飞翔系统：飞翔，人类自古来的梦想，不可能实现的神话。在《完美世界》中，配合着无接缝超大地图的波澜壮阔，角色在特定等级后会具备使用翅膀飞翔的能力，试想在万里晴空，俯视这"无接缝"的广袤大地，那种感觉是无法用文字来形容的。

•无接缝超大地图：告别"Now Loading"，告别频繁切换地图而造成的无聊等待，造就让我们进入游戏世界就享受到的无边际的真实完美大陆，你想到哪里就能去哪里，不会因为中途的数据读取而让心情大打折扣。以追求唯美真实为目的，无接缝的大型地图概念屏弃了无数小地图拼接而成的游戏世界，将一个完整且近乎真实的空间展现在玩家面前。

《完美世界》，给了我们众多的震撼，这些震撼之源来自于它的多种创新，但最终我们感觉到她一定会取得成功，原因就在于她"以人为本"的理念。造就完美，造就辉煌，让我们一同进入《完美世界》真正的完美空间。■





■名称 EverQuest 2 ■制作 SOE ■上市 2005年8月
■类型 网络角色扮演 | MMORPG | ■代理 游戏橘子 ■版本 中文版



EverQuest II 无尽的任务2 东方版 职业划分浅析

无

职业分支综述

一阶职业	二阶职业	三阶职业
斗士（1－10LV）	武士（11－20LV）纯战技方向	狂战士（两阵营共有）
		守卫者（两阵营共有）
	搏击者（11－20LV）纯武技方向	武道家（奎诺斯）
		拳师（自由港）
	十字军（11－20LV）混合方向	圣骑士（奎诺斯）
		黑暗骑士（自由港）

一阶职业	二阶职业	三阶职业
祭司（1－10LV）	牧师（11－20LV）治疗系方向	圣堂牧师（奎诺斯）
		审判者（自由港）
	德鲁伊（11－20LV）自然系方向	自然守卫者（两阵营共有）
		复仇者（两阵营共有）
	萨满巫医（11－20LV）神秘系方向	神秘巫医（奎诺斯）
		疾病巫医（自由港）

一阶职业	二阶职业	三阶职业
斥候（1－10LV）	盗贼（11－20LV）刺杀系方向	流氓（奎诺斯）
		强盗（自由港）
	吟游诗人（11－20LV）辅助系方向	民谣歌手（两阵营共有）
		德农哀悼歌手（两阵营共有）
	狩猎者（11－20LV）远程攻击系方向	游侠（奎诺斯）
		刺客（自由港）

一阶职业	二阶职业	三阶职业
法师（1－10LV）	幻术师（11－20LV）控制系方向	幻象师（奎诺斯）
		胁迫者（自由港）
	术士（11－20LV）元素系方向	暗黑法师（两阵营共有）
		巫师（两阵营共有）
	召唤师（11－20LV）召唤系方向	魔法师（奎诺斯）
		亡灵法师（自由港）

从以上可看出，EQ2 实际上是将上手的时间和体验过程分段，从 1～10 为第一阶段，然后个性化的划分从 11～20 开始，逐步熟悉高阶段的技巧；直到 20 以后的特色职业，以阵营划分的特点才是 EQ2 的真正精髓所在，所以，体验 EQ2 的过程应该细心慢慢[illegible]。



合理的团队构成

[illegible]

[illegible]念，但是在《无尽的任务 II》中，铁三角已经弱化了很多，或者说是改变了很多。以往队中必有巫师的情况也有了改变，因为现在的巫师没有了[illegible]系和祭司系角色，在团队的地位无可动摇。



战士拥有这个游戏里最强的防御能力和最高的血量，以及各种各样的仇恨控制技能（其中最有名的莫过于"挑衅"，[illegible]控制能力强弱与否直接决定了一个团队在地城中的生存能力。所以，很多玩家都习惯的认为，一个好的战士，不但是一个合格的肉盾，更是团队的领军者。

祭司系职业，不管是主恢复的牧师，还是自然系的德鲁伊或是神秘系的萨满巫医，这三者都有较强的治疗能力。牧师不用说了，唯一可以在战斗中复活队友的职业，医疗能力和辅助能力最强；德鲁伊虽然在此方面稍微弱一些，但是它有各种各样的恢复魔法和自然系魔法，可以在最大限度上保持队伍的续航能力；萨满巫医医疗能力比牧师要差一些，但是它有这个游戏中最强的伤害吸收魔法，不但有单体，还有团队的，再辅之以各种无敌和削弱系魔法，萨满可以说是一个非常多样化的角色，它能作到几个职业共同的事情，是队里的多面手。



[illegible]五人队伍上扩充一个名额，加到六人团队，也是顺应新地城的考虑，多加一个队员，使得团队的控制能力、速度和续航能力都能得到较大的改善，同时也减弱了游戏的难度，使得很多新接触本系列的玩家也可以顺利的在地城中冒险。

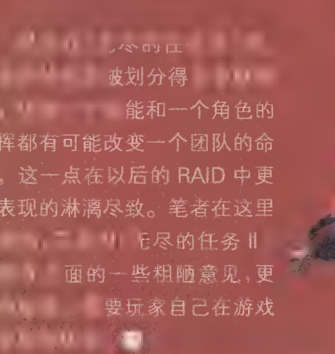
笔者在美服也经历了很多团队，一般来说，都是职业构成比较合理的团队，在一些 BOSS 怪不是很多的副本里，笔者最喜欢的是组一[illegible]以战士、祭司和斥候为主的队伍（法师同学们不要拍砖），队里最好[illegible]一名审判者和一名疾病巫医（笔者是自由港阵营），两名强盗或者[illegible]一名战士系职业，[illegible]一名随意，这样的[illegible]强，只要肉盾职业能够控制好怪物的仇恨，伤害输出职业能够把握不要随意 OT，整个战斗过程非常轻松，萨满在队伍中充当副 healer 的[illegible]伤害吸收盾保护牧[illegible]同时以减速等魔法弱[illegible]敌人的战斗力。





总体来说，《无尽的任务 II[illegible]重的是控制力、战斗速度[illegible]面，[illegible]重要的职业之外，[illegible]的组合完全自由[illegible]可以根据实际的需[illegible]配职业。

[illegible]被划分得[illegible]能和一个角色的发挥都有可能改变一个团队的命运，这一点在以后的 RAID 中更是表现的淋漓尽致。笔者在这里[illegible]无尽的任务 II[illegible]面的一些粗陋意见，更[illegible]要玩家自己在游戏[illegible]





■名称 Mabinogi ■制作 NEXON ■上市 2005年6月
■类型 网络角色扮演[MMORPG] ■代理 世纪天成 ■版本 中文版

A

一个美丽的世界

洛奇 中文版测评

文/网先队·踏风而来

当我结束了韩服《洛奇》的乐之旅程后，便开始了漫长的等待，整整4个月，《洛奇》中文版的内测姗姗来迟。我想，眷恋这片

你有多大?

我10岁了。当我从10岁～17岁这个年龄阶段中选择最小的10岁来探索这个世界时，便决定将自己的内心做一次彻头彻尾的净化，以便用10岁的心灵来看待这个世界。我闭上双眼，在脑子里反复地念叨着"我只有10岁，我只有10岁……"结果可想而知，未遂。不管我是否真的可以变小，但是游戏确实给了我们抗拒时间的选择，我们可以尽情地走入自己向往的年少时光。既然我已经无法回到10岁的心态，那就让我来做一名父亲，让《美少女梦工厂》里只能截止到18岁的故事在《洛奇》里得以延续。

你的能力有多少?

什么，你问我要如何培养女儿？当然是越小培养越好。你看《洛奇》里的人物能力，有力量、智力、敏捷、意志和幸运5种，从10岁到17岁，随着年纪的增加，能力的成长数字会有不同。年纪小的时候，意志和幸运的增长会比较突出，到了后期力量、智力和敏捷的成长会超过意志和幸运。正所谓为学应需毕生力，攀高贵在少年时。孩子总是幸运的，他会被很多人呵护也会产生很多的梦想，而随着年龄的增长，获得更多的则是思想和身体上的成熟。你的能力有多少，由你自己决定。

兼职，你能做多少?

别看我很慈祥，但是对待女儿的成长我一样会变得严厉，你别瞪我，我知道你说我对自己尚不严格，又怎够资格对女儿如此。不管如何，做为父亲我要做到父亲的职责，哪怕被千夫所指，也决不放弃对女儿的管教。那么，孩子，现在开始就工作吧，为了你将来成为一个富有的人，起码在物质上可以不输于他人。当然，工作从兼职开始，看到那些店铺房间前的牌子没有？上面说明了兼职的开始时间，一般以影子的位置为准。什么，你没有影子显示？伟大的爱琳之神，这家伙连起码的显卡都不具备就跑来带孩子了，这不是影响孩子的健康发展么，刚才居然还瞪我，我说你，把显卡升级了再来带孩子吧。



你会打架么?

这是让我很头疼的一件事，女儿开始学会打架了，全是学校的雷纳德干的好事，他不教孩子学好，全是战斗技巧，什么格斗、防御、暴击。现在女儿看到路边的牌子、树丛、电灯杆子，就要练拳脚，说是能打出很多好东西，当她拿着从牌子上掉下的钉子给我看时，我已经无话可说了，她的行为已经严重到随意破坏公共设施的地步，可她的脸上却很得意。这个雷纳德，等我找到了校长，一定要让校长辞了他。可是，过了不久我的想法就改变了，看着孩子战斗时那洋溢在脸上的喜悦，我想，这也许就是青春和热血吧。而且，看到她熟练的运用战斗技能对付村口那些凶猛的豺狼，我知道她将来是不会受欺负的，既然如此，那就让她继续学习吧。雷纳德，放你小子一马。



音乐是什么?

某天我正带着女儿在广场里看着明朗的天空发呆，忽然耳朵里传来了《盛夏的果实》的曲子，寻声望去，一个和女儿差不多大小的男孩在抚琴拨弦。虽然偶尔有走调的时候，不过能在游戏里听到现实的曲子，我的眼眶湿润了，太感动了，老大年纪居然控制不住自己，说什么也要让女儿学会。砸锅卖铁从杂货店买来了鲁特琴和作曲入门指南，马上着手练习。当我看到指南上的讲解后，傻眼了，五音不全的我连简谱都不怎么熟悉，更不用说五线谱了，何况游戏里是用各种字母代替了各种音符和音阶，我的头立刻扩大了数倍。正着急的时候又一曲《钢之炼金术士》的主题曲飘进了我的耳朵，真是太好听了，于是我决定，直接让女儿去和那些会弹的人索要，问了几个人之后终于获得一本《天空之城》主题曲的乐谱，还是有好人啊。按照乐谱，女儿的琴声终于传出了优美的旋律，看着娇小的女儿抚琴弹奏的样子，此刻的我陶醉了。

地城，可怕么?

死亡并不可怕，可怕的是死亡之前的恐惧。这是我说的，喂喂，不要一幅不屑一顾的表情，这可是我和女儿亲身体验的感悟。当女儿被黑甲战士屈弗引领到一处地下城后，我并没有被里面的气氛所影响，虽然只有女儿一个人，但是背景的音乐所散发出来的战斗气息能够让我更加坚定前进的脚步。人生，就是要不断的去探索未知的领域。女儿，向前冲吧！可是，敌人太多了，冒险宣告失败。一个人的力量终究是有限的，只有和别人结队前进才能打倒数倍于自己的敌人。当我们消灭了地城里所有的敌人后，这个地方也就变得不那么可怕了，其实，恐惧的源头是自己的内心。人物的AP值是一个决定技能发展方向的数值，每个技能的提升都需要一定量的AP值，你要么偏重生活要么偏重战斗，否则你会没有任何一项精通。抛弃全能的个人英雄主义观念吧，这里不是个人世界。

世界的样子在我们每个人的眼中都会不尽相同，正如我们都是不同的个体一样，在我看来，这个世界有着许多可爱之处。如果我的心态还能回到过去，如果我还留有梦想，这里会是一个美丽的地方。■

洛奇 中文版测评

文 / 网先队·BEIN

测试机器:CPU PIII 800 / 256M 内存 / GF2 GTS 32M

玩家之"七宗罪"



[illegible]教教义中存在着七宗罪(The Seven Deadly Sin[illegible][illegible]愤怒、傲慢、懒惰、贪婪、嫉妒以及欲望。参与《[illegible][illegible]望以一个新颖的角度,让各位 PLAYer 在游戏之前[illegible]

愤怒(Wrath)

《洛奇》的内测可谓是姗姗来迟,所以人气已经积聚到了顶点。或许由于人多的原因,开放内测之初,服务器的运行就产生了不小的问题。于是呼,大家的期待瞬间转化为愤怒,不少家伙已经开始拿路边的告示牌出气了。(呵呵,其实拳击任何物品都可能掉出东东,很有趣的游戏设定!)经过代理商的努力,问题在一天内就获得了解决,服务器也扩容了一倍,我再也不用担心抢不到兼职任务做啦。

游戏中虽然有详细的教学书籍可以阅读,但是由于比较的烦琐,一些新鲜的东东仍需要自行去摸索。所以嘛,大家都化愤怒为动力,投身奇妙的游戏世界。

傲慢(Pride)

到达村庄,角色终于可以自由活动了。老习惯,先去村外欺负小动物……啊!我怎么被狐狸秒杀了? 看,傲慢在作祟了。

别以为《洛奇》中的怪物都是好欺负的。如果还保持着傲慢的态度去对待战斗,只单纯的依靠点击鼠标来攻击怪物,那很可能会死状甚惨哟!经过数小时的战斗实践与技能学习之后,我才领悟了《洛奇》独到的战斗系统。战斗是很讲究招式的,必须依靠视觉判断来进行动作。攻击、防御、反击和重击等是几个最基本的战斗技能,玩家可以使用,怪物也可能使用。判断敌人招式的方法就是沉着观察其动作,迅速使出相克的招式,反之则很可能在怪物的重击攻击之下一命呜呼。

别以为自己总是战斗英雄。即使熟悉了战斗系统,面对众多敌人的时候,逞强也是没有胜算的,可靠的战友是才最有力的帮助。《洛奇》也是讲究团队的游戏!

懒惰(Sloth)

单纯依靠杀怪是很难迅速获得金钱的,初级主要的挣钱方式是做任务。所以在《洛奇》的世界里,懒惰是不受欢迎的。

"今天已没有其他活儿,明天再来好吗?"游戏中的时间系统可不是鸡肋,每当太阳公公露出笑容、人物影子朝向正西方的时候,就是兼职任务陆续开始的时间。在限制的时间内完成任务并不是什么难事,难的是做兼职有人数限制,想接到任务就必须记准时间及时去找 NPC 对话。有空的话多去和 NPC 聊天,照顾一下他们的生意,这样不但可以搜寻八卦新闻,也可以提高他们对自己的好感度,甚至能获得意外的收获。如果"三过店门而不入"的话,嘿嘿……可别后悔哟。

暴食(Gluttony)

懒惰的人,必受饥饿。如果不努力干活准备每天的食物,那你就不能正常生活咯。体力值直接影响着人物的动作,无论是打怪、采集、割麦子或者是伐木,游戏里一切的劳动都会持续的消耗体力。

不过,食物虽然可以补充体力和人物属性,但也会影响到人物的体形。千万不能因为贪食美味而暴饮暴食,特别是坐在篝火前聊天的时候。在吃饱的状况下再吃很多的食物就会发胖;相反,持续饥饿状况人就会瘦下来。身材时刻都必须由玩家自己把握,一旦食物吃过了头而成为巨人,那就只有安排长期减肥计划咯。可怜的在线 GM 小姐的身材,一定就是甜点吃多了的结果 >_<

嫉妒(Envy)

在野外闲逛的时候,一个拥有"10 岁打倒熊的"头衔的玩家出现在自己面前,嫉妒之心也油然而生。这就是《洛奇》的另一特色:称号系统。除了"10 岁打倒熊"的称号以外,游戏还拥有其他数十种各异的称号,并且其中大多数都是永久保留的。每个称号都可以增减额外的人物属性甚至技能级别。

某些称号是唯一的,充分代表了力量的存在。游戏初期,连接爱琳大陆各地区的通道都是由封印石阻挡着的。虽然只是一些不起眼的大石头,如果没有众多玩家团结的力量,是很难击碎它们的。唯一遗憾的是,只有给予封印石最后一击的人,才能获得全服务器独一无二的封印石称号奖励。显然,先玩者先当家,想争夺这样天下无双的极品头衔,那至少得第一时间去游戏咯。

欲望(Lust)

终于学会演奏技能了,可是看着商店里高昂的乐器价格,最终还是放弃了。不过,看着别人站在篝火前演奏的认真样子,自己还是好想去买琴……《洛奇》给人的"欲望"不但在于丰富的生活技能,清爽的游戏画面也是一个重要因素。更重要的是其低端配置要求。虽然牺牲了部分画面效果,但是降低了游戏运行的硬件要求,让更多的人能够感受到游戏的乐趣,在现在走高配置的路线之外,做了一个很好的榜样。不过,游戏依然支持很多的画面特效,一点也没有委屈安装了好显卡的电脑。

游戏中其他的方方面面,都给我留下了好的印象,想必有这样想法的也不只我一人。或许将来会有更多的男孩女孩参与到这个有趣的游戏中来,给《洛奇》的世界带来更多游戏以外的乐趣,让游戏展现无穷多的欲望。

田园般的平凡生活,风一般的幻想世界,这一切奇妙的元素都汇集在《洛奇》的梦想之旅。宿命的回归,等待暑假的《洛奇》。■



■名称 江湖 Online	■制作 八八科技	■上市 未定
■类型 网络角色扮演丨MMORPG丨	■代理 八八科技	■版本 中文版

B



有人就有恩怨，有恩怨就有江湖，人就是江湖，你怎么退出？人与人的恩怨，人与人的爱恨纠葛，形成了丰富多彩的社会生活。江湖之所以特殊，是因为这个世界里对恩怨的处理方式。快意恩仇，或以杀止杀，或以德报怨，在那个动荡的社会中，道德的依据就是被江湖人常挂在嘴上的“江湖规矩”。《江湖 Online》作为一款国产 3D 武侠类网络游戏，与以往的武侠游戏相比，最大的亮点就在于将恩怨放大化，一个真正充满了冲突、友情和敌意的江湖，才能交织出鲜艳的色彩！

势力圣石——所有恩怨的根源

《江湖 Online》巧妙的利用势力圣石和三派敌对的设置将“恩怨”这一大主题展现在我们面前。玩家必须选择正、邪、魔三方阵营之一进入游戏，这三派之间只有一个中立地区，可以正常交流或买卖，而其他所有地方都是战场，三派之间没有和平可言，整个江湖就在动荡中竭力维持着平衡。

战争因“势力圣石”而起。三大派系各自拥有一块圣石。任意一派如果夺取了另一派的“圣石”，所有该派系的玩家攻防都将增加 10%，这样的设置直接点燃“圣石”之战的导火索。除了大规模的“圣石”攻防战之外，平时对对方玩家进行骚扰，或抢夺练功点，都将“恩怨”两个字扩大化，三派之间永远解不开这个死结。

如果单纯的双阵营对战，略显单调，而阵营太多又过于纷乱，无法控制游戏平衡，三个阵营则恰到好处，不但把矛盾和冲突表现了出来，更加体现了战术的运用和战局的把握。

正因为是三阵营，每个派系都处于危机四伏的局面，一方面对某方的“圣石”虎视眈眈，另一方面又不敢轻易出手，以防第三方渔翁得利。平时江湖看似风平浪静，其实只是三派互相牵制着，一旦有一方具备了侵略的实力，混战必然爆发，当然，初期也许还会出现二打一的局面，但胜利的双方又会展开新的争夺，而战败的一方又会卷土重来。如何合理分配人力，如何团结本派玩家，如何安排行军路线和攻击时间，如何在最短的时间内抢夺“圣石”？相信这需要很强的统御能力才能做到。大战背后，各派将出现真正实际意义上的精神领袖，正所谓“乱世出英雄”，这样的江湖世界才能真正造就一代大侠！

武林对决——私人恩怨的解决方式

“人间若有不平事，纵酒挥刀斩人头！”古龙大师 14 个字把江湖恩怨的解决方式讲得再明白不过了。江湖之所以为江湖，正是因为解决恩怨大多要付出生命的代价。上面我们说了三大派系之间的矛盾纠葛，而在社会生活里，私人恩怨也不容忽视。一语不合也可以发展成决斗，当然君子之间还是讲究公平切磋。玩家按 SHIFT 点对方便可以选择各种互动选项，如组队、交易、加为好友、决斗等等，而这些均需要对方同意方可执行。

对于另一些人，不愿意跟你决斗，却又惹你生气，同一派系的竟然总来惹你，真拿他没办法吗？其实不然，按住 CTRL 之后，你照样可以强制攻击他，给他以教训。杀死同派系的人，会损失荣誉值，不过荣誉是随时间推移慢慢增长的，完全不用担心会成为罪人。



可是这样的话，整个江湖不就成了随便杀戮的无序社会了吗？不，江湖规矩还是存在的，也是必须遵守的。荣誉值系统将阻止你滥杀无辜，连续杀人，荣誉值会持续下降，降到最后，噩梦随之而来。

初始的荣誉值设定是 0 点。当你攻击同阵营玩家时，每一招击中对方都会降低 1 点荣誉，杀死同阵营玩家将降低 100 点荣誉。恢复荣誉的方式只有持续在线，现实生活中 1 分钟，荣誉值会增加 1 点。但如果你连续杀人，一些需要高荣誉值的装备和武器你就无法再使用了，如果你仍不悔改，当荣誉值降到 -999 以下时，你的属性中会直接显示 -2000 的荣誉值数字，这表示你已经进入了“公敌”状态，会遭到全派玩家的通缉，而且无法更换装备，回城会被守卫追杀，并且每死亡一次身上的装备就会丢失一件，直到全部丢失为止。你需要很长很长的时间才能重新回到 -999，因此，劝告想 PK 的玩家，还是多把精力放在与另两派的战斗上，不要窝里斗了！

《江湖 Online》提出“真武侠”的游戏概念，当然不仅仅是上面所说的那些特色，其他的例如独一无二的“双轻功”设置，实现“草上飞”与“梯云纵”的结合，突破招式局限的“点穴”，以及数人合力推动的“阵法”等等，处处体现出传统武侠的特色，相比某些武侠类游戏里仿造魔法设计的所谓武功或内功来，《江湖 Online》确实离我们梦境中的江湖近了太多！■



童话新版再出击

还记得2003年的《童话》么，美人鱼、灰姑娘、白雪公主、卖火柴的小女孩，这些安徒生和格林童话中的主人公们，来到我们身边，成为陪伴我们游戏的可爱角色，诙谐、轻松、和平、休闲、随意的游戏方式，使我们对它颇有好感。但是在那个韩流侵袭的年月，在热辣的炒作模式愈演愈烈的时候，这款雷爵资讯开发的Q版网络游戏被遮挡住了光彩，许多玩家毫无理由的和它错过了。时隔2年，经历了沉默期、改造期和长时间的测试，新版的《童话》又卷土重来。这次雷爵将与亚洲互动携手，再造新一拨的童话浪潮。

卡哇依的游戏

《童话》的画面风格很有卡通味道，建筑造型及可爱人物，与童话世界非常符合，天上飘落的粉红色花雨，更给这个梦幻般的世界带来点点神秘浪漫，让人感觉回到了阔别已久的童话世界中。

新版《童话》的地域非常广阔，这里有阿拉伯风情的炙热沙漠，也有美丽迷人的海底世界，还有清新自然的森林花园，每个场景都集合了诸多脍炙人口的童话背景故事，《人鱼传说》、《艾丽斯梦游仙境》、《一千零一夜》、《国王的新衣》、《绿野仙踪》、《拇指姑娘》……900多个故事以及任务，让玩家应接不暇。在《童话》世界中，我们所熟悉的故事人物，将成为你身边的NPC或同伴，你更是童话故事中的主角，你可以凭着记忆协助童话人物们完成一个又一个故事，也可以打破传统改写那些故事的结局。这些故事会因为你的加入变得更加离奇曲折，与此同时童话故事中一些鲜为人知的秘密也会渐渐清晰，甚至会有诸多令人忍俊不禁的笑料等你去发掘哦。





个性十足的宠物

《童话》世界中没有什么事不能作，如果你爱上了那些Q到极点的可爱怪物，不忍心下手对付他们，你也可以想办法抓它们来当宠物。这些宠物宝宝可是相当有个性的，它们可以和主人互动，跳舞或作出各种表情动作，高兴、哭泣、生气、打滚、撒娇等等，憨态可掬。此外，它们还具有相当强大的能力，能够帮助你一起对付敌人；可以变成你的守护神，增加你铠甲的防御力、武器的攻击力。不过想让宠物宝宝发挥这些能力，你首先需要提高你与宠物的亲和度才行，还比较认生的宝宝偶尔会发发脾气，或者反过来攻击你。使用宠物配件可以增加宠物的能力，想使它们更强大，或者造型更独特，你可以开启融合系统使两种宠物通过融合方式，改变基因，成为新型态的超级宠物！



童心童趣玩变身

《童话》里有个性十足的宠物宝宝，当然也有最IN最酷的你。游戏共有6种角色造型供玩家选择，不管选哪个形象，你都可以做出16种不同的表情动作，而且很多表情还附有配音！相同的表情动作，会因为所选人物形象不同，而具有完全不一样的风格特色，再搭配上40种以上的文字表情，绝对可以充分表达出你的与众不同。

通过完成特定任务，得到变身为任意一种可爱幻兽的能力。无论你是想变成酷酷的雪怪；还是想把自己变成可爱的绵羊；或是想把自己丑化，明明是可爱无比的小女生，却偏偏变成大蜘蛛；如果你觉得还不够刺激，还可以把自己变身成为诡异的大眼洞骷髅。而这一切只需要你尽心收集到你想变身怪物的五个怪物娃娃，就可以做成一瓶神奇的变身药水，服用后就可以变成这个怪物的形象了。

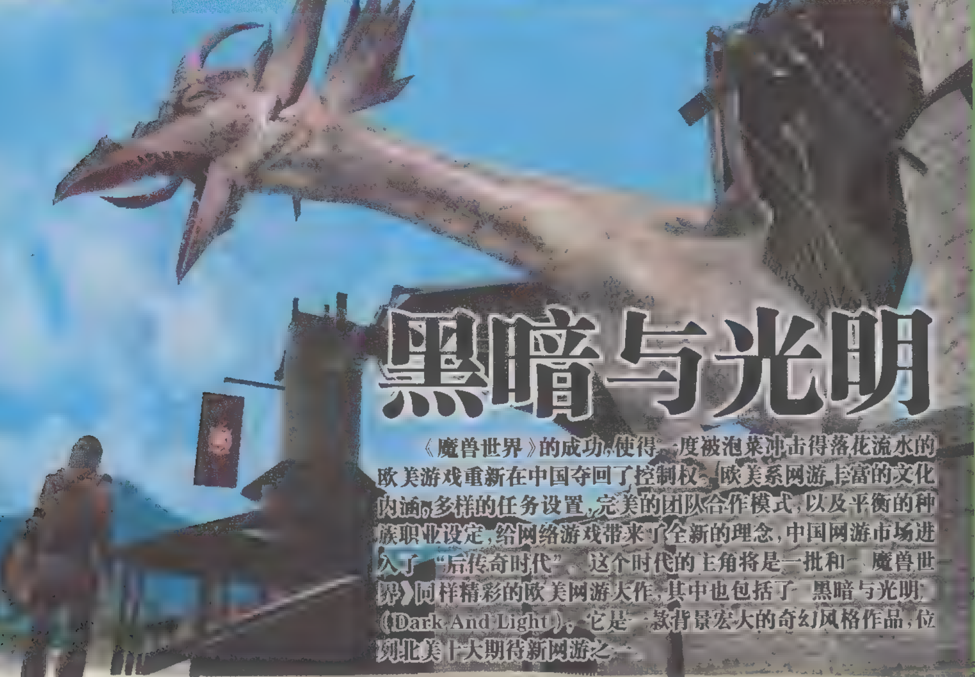
如果对自己的形象还不满意，游戏中还可以让你自己DIY，做出喜欢的染发剂或者美容剂，来改变你的头发和皮肤的颜色。喜欢七十二变的MM们可有福了，天天玩变身，时时做美容，百变天后的称号一定属于你。

最浪漫的事

远离现实冰冷的水泥世界，远离暴力和杀戮的游戏世界，游戏的生活可以更浪漫更悠闲，《童话》的基本生活技能，包括伐木、农事、采集、挖矿、狩猎、钓鱼6种；进阶技能包括调配、酿酒、烹饪、纺织、冶炼、研磨等等，厌倦了砍怪升级的玩家，可以通过劳动的体验来感受游戏的乐趣，而当你的生活技能修炼到一定程度时，还可以获得不同的技能称号。婚礼系统，更是最浪漫最能打动玩家的地方。当你与心爱的人交换爱情钻戒时；当你们一起走向小天使守护的大教堂时；当你们一起坐在云边相视一笑时；当所有朋友对你们致以诚挚的祝福时；当绚丽烟花在美丽的星空为你们而绽放时，最甜蜜的浪漫风暴让你难以忘记这一刻的幸福与美好。不仅如此，更多浪漫幸福的故事还在等待你们彼此分享，例如双倍经验，快速传送等等，《童话》里的人生真的很美妙。■

A

■名称 Dark And Light ■制作 NPCube ■上市 2005年7月（封闭测试）
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 游戏蜗牛 ■版本 中文版



黑暗与光明

《魔兽世界》的成功，使得一度被泡菜冲击得落花流水的欧美游戏重新在中国夺回了控制权。欧美系网游丰富的文化内涵，多样的任务设置，完美的团队合作模式，以及平衡的种族职业设定，给网络游戏带来了全新的理念，中国网游市场进入了“后传奇时代”。这个时代的主角将是一批和《魔兽世界》同样精彩的欧美网游大作，其中也包括了《黑暗与光明》（Dark And Light），它是一款背景宏大的奇幻风格作品，位列北美十大期待新网游之一。

作为玩家，要经营守卫己方的城堡



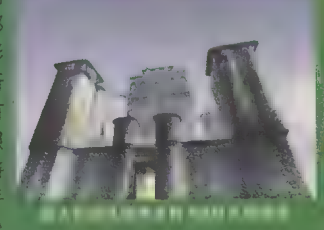
玩家分为两大对立阵营，之间经常爆发冲突



威风八面的龙骑兵战士

最大的网络游戏

很多国外报道在提到《黑暗与光明》时都用了“最大”这个形容词，这个“最大”是指游戏所建构的虚拟世界面积前所未有的庞大，游戏的世界如果按照正常比例来计算的话，面积将达到40000平方公里，这几乎相当于现实世界中一个中等小国——譬如瑞士或者荷兰——的全部国土面积。在如此庞大的游戏世界中，有着与现实世界一样的严格行政区划（包括十二个王国，其中有两个新手王国），每个国家拥有数个公爵领地，每个公爵的领地包含数个城镇，每个城镇又包括数个男爵领地，每个男爵领地管辖数十个城堡，计算下来，整个《黑暗与光明》的世界共有1000余座城市、4000余座城堡。



“最大”的另一个含义是指这个世界的居民（玩家）总数也达到了前所未有的大。游戏拥有程序处理引擎和蜂窝式服务器引擎这两项世界领先的技术，这两项技术允许在游戏运营时只设立一个逻辑服务器，不再存在其他的游戏分区。所以，游戏不存在理论上的最大在线人数，所有的玩家都集中在同一个世界中，彼此之间发生交流和互动。只要是《黑暗与光明》的玩家，都可能相互碰面。



各地的建筑都有鲜明的地域特色

两大阵营的对立

与《魔兽世界》一样，为了增加玩家之间的竞争，《黑暗与光明》的世界也分为两大对立阵营（黑暗与光明——正如游戏的名字那样。双方玩家各占领一半的领地，他们之间将不断上演一场场惨烈的战役。不过，游戏中的十二大种族并不是简单的分属两大阵营，而是有多种的立场可能，譬如人类、矮人、侏儒等中立种族就可以选择加入黑暗或者光明阵营，而如半兽人、黑暗精灵种族只能投身黑暗，高级精灵、半精灵则注定与光明为伍。在加上巫师、游吟诗人、传教士、德鲁伊、巡逻骑兵、勇士、魔法师、游侠、影子骑士、骑士、流氓、流浪者、弓箭手和僧人共14个职业，可以说《黑暗与光明》中，角色的种类相当繁多，每个玩家都能找到自己想扮演的特色人物。

除了战斗外，城堡的建筑、武器的打造、药水的调配，这些生产活动也是必不可少的。所以，玩家在选择完战斗技能后，还要为自己找一份生产技能。而一个成功的国家，必须有足够的魅力以获得众多的职业技能玩家的支持。



渡渡鸟是重要的代步工具之一



各种怪模怪样的生物



巨龙的战斗力非同一般

前所未见的战斗

在大多数网游中，战斗仅限于数量有限的玩家之间的砍杀。而《黑暗与光明》更注重于领地、城市甚至王国之间的“规模战争”，数万人同时在线让这种战争成为可能。军队中不存在没有价值的士兵，这一点在《黑暗与光明》的战斗中得到了充分的体现，每一个最普通的玩家都将证明其存在的意义，每一个最底层的玩家都能在这种作战中获得乐趣。神女组成的魔法师团队、精灵组成的神射手团队以及由肉坚皮厚的半兽人勇士组成的一个无坚不摧的钢铁进攻方阵将绞碎一切阻拦的敌人，而僧侣将给在前方流血的将士提供最合适的魔法加持和治疗，同时，游荡在阵列两翼的刺客队伍将对敌方最脆弱但是威力强大的法师队伍造成巨大的威胁。在游戏中，我们甚至还将看到只在奇幻电影大片中才得一见的作战场景：骑着飞龙的空军出场！当一个团队的龙骑兵飞临敌方城市上空，其对敌军带来的精神威压绝不亚于其惊人的杀伤力……各兵种、各种族的大量玩家协调配合、共同战斗，使自己的军队以最低的损失获得最后的胜利，这才是《黑暗与光明》中“大规模战争”的乐趣所在。■（文/霍比特人）

■名称 机甲世纪 ■制作 游戏蜗牛 ■上市 2005年第三季度（内部测试）
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 游戏蜗牛 ■版本 中文版

B+

机甲与人类，谁是未来的主宰

曾经创造过"航海世纪"的国产网游名门游戏蜗牛将机器人战争作为了他们新一款网络游戏的主题。与内涵丰富、涵盖历史人文诸多内容的《航海世纪》一样，《机甲世纪》的主题也不仅仅是简单的战斗，整体游戏的主题将由两条线交错反映，其中的显性主题为"可以预见的后科技时代战斗体验"，而游戏的隐性主题则是"文明世界的冲突与科技背景下人的存在意义"。作为游戏，《机甲世纪》的大前提是战争，大背景也是战争，但潜在中却带给玩家一种反思。对于这种反思，了解"高达"和"太空堡垒"的玩家们应该都是非常熟悉了，那就是机器战争背后的社会冲突和人之间的温情，常常会让人们有更多的思考空间。因此，《机甲世纪》决不仅仅是一款疯狂屠戮的战争游戏，它的背景、情节、任务都将围绕着更深的文化主题展开。



除了机器，游戏对自然景观的描绘也很到位　复杂多样的技能树，一点不比奇幻类网游简单



真实的虚幻，后科技时代世界

在对十六世纪欧洲世界的刻画上，《航海世纪》做的非常到位，受到不少高层次玩家的赞赏。那么同出一门《机甲世纪》是否也能很好的做到对未来机器人时代的描绘呢？或许有人说，表现幻想的东西，肯定要比表现真实的世界来得容易～这可大错特错了。在受到一系列关于机器人时代的电影、漫画、游戏的"文化熏陶"后，很多人都对这个时代产生了自己固有的印象，即使是虚幻的世界，大家也会有"是否到位"的看法。

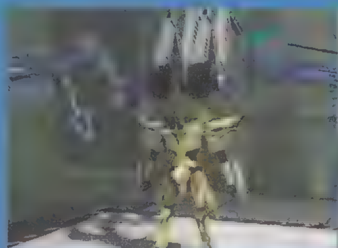


从《机甲世纪》目前公布的画面来看，游戏世界充满了机械世纪特有的"钢铁味"，基地、道路、工厂的表现，都与我们在电影和动漫中熟悉的那个时代非常接近，仿佛可以亲身踏入，亲手触摸。我们也能从一些细节看到游戏图像效果的细致，譬如在长期的战争中，战斗机器人和基地难免会出现质感旧化的状态，所以在游戏中，这些地方都被仔细的"做旧"了，更能体现金属的质感和战争的沧桑感。



又一台新的机甲诞生了

从《高达》、《变形金刚》到《新世纪福音战士》，从《樱花大战》、《机器人大战》到《特勤机甲队》，巨大的机器人和它们的战争故事永远是动漫和游戏最好的题材。虽然从科学的角度来看，那样的机器人战争在未来决不可能实现，可为什么人们却总是对这样的幻想情有独钟呢？因为在高科技的现代，导弹和电子技术让战争变得越来越简单和无趣，用按钮决定的战争不是真正让人热血沸腾的战争。所以人们就有了机器人战争的狂想：机器人正是中世纪铠甲的极端化表现，脆弱的人类藏身在无敌的钢铁身躯下，用中世纪决斗的方式白刃相见，还有什么样的战斗能比这更加震撼人心呢？



玩家可以任意组装改造自己的机甲



未来世纪，机器和人，谁才是主宰？

改装变形合体，更炫的机甲战士

所有动漫和游戏里的机器人都有一个共性，那就是可以进行不同程度的改装和变形，其中《机器人大战》、《前线任务》就是其中的最好代表，这个功能让不少玩家乐此不彼，改装机器人的乐趣甚至超过了战斗本身。《机甲世纪》也取人所长，将此特色发挥得淋漓尽致，玩家在游戏里控制的角色主体为"机甲"，机甲有速攻型、强攻型、速度型、防御型、综合型、护卫型等多种类型，每种机甲都可以通过更换各式各样的零件，改造成不同的属性。除此以外，就像"变形金刚"一样，玩家还能对机甲进行大规模的改造，随意变换机甲的外形，把人型机甲改变成飞机或坦克。而且，在《机甲世纪》里，"玩家组队"也有了新的模式，多名玩家可以操作自己的机甲，合体为巨型机器人，亲身加入如"工程车"或者"机器恐龙"般的战斗组合，这样的战斗快感，可是前所未有的哦！

目前《机甲世纪》已经进入开发后期，更多关于这款游戏的特色，我们将在第一时间为大家最快报道。根据官方提供的消息，游戏会在今年第三季度开始测试，看来，我们一起驾驶着巨大机器人，在未来世纪里决战的日子不会太远了 ■（文/猫人）

B

■名称 恋爱盒子 Online ■制作 未知 ■上市 2005年第三季度
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 游龙在线 ■版本 中文版



游戏?聊天?《恋爱盒子Online》是一款集合了两者,以交友为主要目的的网络游戏。尽管这是一个网上的虚拟世界,但其中处处体现着现实生活的元素。相比传统的交友社区,"恋爱盒子"倡导一种更有趣的交友方式,引导玩家进行更深入的互动。游戏、聊天都已经是过去式,这里有更新鲜,更前卫,更时尚的互动体验。

完全自我



每一位玩家在"恋爱盒子"中都是独特的个体,有着可爱的造型,另外还可以随心所欲地装扮自己。乐芙会馆是所有玩家的宿舍,每个人在这里都有一间专属的房间,玩家可以邀请好友到家里参观、聊天,当然要是有人说了不中听的话,你也可以拿扫把将他赶出去,毕竟这里是你的小窝,规则全由你来定啰。

作为展现个性的舞台,家居装饰自然也不能随便。你可以自己制造家具或者是在商店、其他玩家处购买,当然,家具的样式,颜色搭配,位置摆放也都是由你作主的。要想在朋友们面前显示个人品位,可是需要精心设计一番的。

恋爱的盒子

"恋爱盒子"是一个巨大的梦幻世界,以莉迪亚市为中心,周围分布了四座风貌景观完全不同的城镇。除了城镇各具特色之外,建筑物的外观也有着极大的不同,例如前面说过的乐芙会馆,就是一座犹如城堡般的建筑物;而莉迪亚市的摩天大楼,则有着华丽高贵的外观。在这个世界中还生活着许多有趣的人,他们正在"恋爱盒子"的世界里等待着你的到来。

人靠衣装

了解整个世界之后,我们就要出门寻找朋友啦……且慢,出门之前一定别忘了好好打扮自己,不然怎么吸引别人的注意呢。游戏的世界提供多层着装的设计,你可以尽情尝试时下最流行的多层次装扮,从一般基本款到时尚流行,从春夏装的俏皮可爱到秋冬装的神秘性感,各种风格的时装,让人目不暇接,甚至连造型特殊的Cosplay装扮都有。游戏中玩家角色共有两种形态,一是在大地图上行走的小娃娃,另一个是静态的大娃娃,两者的造型都会因换装而改变。此外,发型和服饰小配件也同样会显示出来,所以上街前的准备工作绝对不能草草了事。

寻找小天使

交友才是主题,在"恋爱盒子"的世界里,玩家可以将亲蜜好友或贴心情人设定为小天使。玩家与小天使之间,具有亲密值的关系存在,亲密值愈高,会有更多特殊的机会,为两人的情谊增添浪漫元素。如果身边没有适合的小天使人选,玩家可以透过"恋爱盒子"的配对功能,搜寻你的小天使最佳人选;或者,你相信命运的安排,在海边投入瓶中信,期待有缘人拾起;在樱花林中的许愿树,留下你的心愿,引导命中注定的他寻着线索找到你……。

省钱之道

练级?别害怕,"恋爱盒子"中只有技能的训练,而且这些训练也包含在一些小游戏当中,你只要进入练习技能的竞技场,扔扔骰子,完成过关条件,就能获得技能的经验值。如果你能找到些朋友一起参加,互相帮助,这些小游戏可能会变得更有趣。游戏中共有4大技能可让玩家学习,包括西点、饮料、服装、家具。玩家通过技能学习,可自行生产西点、饮料等角色生存必需的食物,还有服装、家具等生活用品。当然要偷懒也没问题,不过你就要在日常生活当中多破费些银子了。

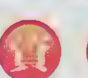
休闲运动

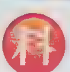
为了不使各位居民感觉乏味,街头会有各种工作机会等着大家,跑跑腿或者参加"SC抢钱俱乐部"的机智问答,都是不错的挣钱良机,如果还是不满足的话,为什么不用些手边道具搞搞街头恶作剧,你会发现"恋爱盒子"永远都是妙趣横生的。■(文/月妖)





TS.CHINESEGAMER.NET







"吞食天地"最新资料篇"勇者战场"即将开放！在这次的资料篇中将会开放前所未有的大战役系统；阴森的酆都鬼城也将开放让玩家进入探险；新的神兽也将出现在吞食大地之上……更多的新内容，我们现在就来揭晓。

转生后的超强特技

这次的"勇者战场"将号召所有的英雄好汉投入前所未有的大战场之上。除了玩家本身之外，玩家身边的武将也是被号召的英雄！游戏中的某些武将可以藉由武将的金锁片而脱胎转生，有些武将转生之后可以在能力上得到提升，有些武将则转生之后可以学习到新的特技。无论是哪种方式，武将转生之后的整体能力都会更上一层楼。

为了更加突显转生武将与一般武将的不同，在这次的新资料篇中将会开放转生武将的超强特技，这样的转生武将们除了本身会的三种特技之外还可以再根据本身属性去学习一种恐怖的超强特技，这对战力来说自然是相当大的提升。




更多的转生武将

既然这次新资料篇中会开放许多的必杀特技让玩家的转生武将学习，那就一定要来提提本资料篇中开放的四系强将。



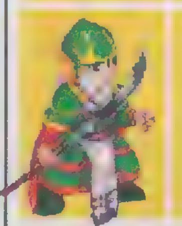
乱世奇女子　郭女王

家道中落而被卖为丫环，后来逃脱途中遇上甄宓，且在甄宓之后也嫁给了曹丕，她便一直是夹在曹丕与甄宓之间的女子，郭女王又名郭嬛。因为忌妒甄宓的美貌以及为了得到曹丕的心，不惜用尽各种手段只为了争宠。在新资料篇中郭女王也可以转生啰！转生后的郭女王比起之前更显得妩媚。



江东猛虎　孙坚

原本官拜乌程侯的长沙太守孙坚字文台。在曹操发檄文讨伐董卓时，孙坚更汇聚荆州与南阳两股兵力响应曹操的讨董联军，在汜水关力拼大将华雄，并在多次与董卓军队作战中获得胜利，深深为董卓所忌恨。讨董联军失败之后，孙坚来到江东便一直精心治理国家，为后来的东吴打下深厚的基础。在这次的资料篇中，猛虎孙坚也要转生啦！



三国战神　吕布

在洛阳一马当先让董卓退兵三十里，在虎牢关力战刘、关、张三兄弟，在濮阳把曹操打的大败而逃，在沛县百步射戟…手持方天画戟，跨下名驹赤兔，他就是武勇过人的战神吕布字奉先。在新资料篇中，转生的战神吕布，帅气的外型搭配强大的特技，将会为吞食带来什么样的新冲击呢？请各位玩家拭目以待喔！

老当益壮　黄忠

因为感于关羽的义气而投靠蜀国的老将黄忠字汉升，在蜀国诸多将领之中表现得相当活跃，许多的战役之中都可以看到黄忠的影子，擅长使口大刀并且拥有百步穿杨的好功夫，更在近七十的高龄智取天荡山，大战定军山，重挫曹军。这次在新资料篇中风系的武将黄忠会在转生后掌握什么样的强力特技呢？

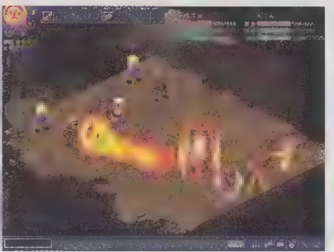
当然以上介绍的几位并不是全部的武将，玩家还需亲自到游戏中去发掘隐藏的内容。






新奇装备

这次的资料篇"勇者战场"中，也会开放许许多多的新奇装备等待玩家前来收集，不管是一般装备或是属性装备……都是要闯荡三国乱世的玩家不可或缺的，想要打扮的帅气、英勇，或是要打扮的美丽、娇艳……总之，全新资料篇一定能满足各位玩家的需要。■（文/月妖）

B

■名称 仙境快打 ■制作 GRAVITY ■上市 2005年7月
■类型 动作〖AC〗 ■代理 游戏新干线 ■版本 中文版



随本次RO EP10.0升级包同步发售的还有一款特别作品——《仙境快打》(Ragnarok Battle Offline，后文简称RBO)，注意这是一款标准的单机横向滚动条式动作游戏。游戏中将出现RO中的6种职业角色：剑士、弓箭手、魔法师、商人、盗贼、服事，每种职业又分为男、女两种性别，如果玩家将这6种职业都破关一次的话，就可以选择第7种隐藏职业"初心者"。RBO支持1-3人使用键盘或是游戏手柄共同闯关。







选定角色后还可以进行属性的配点，属性分别为STR(力量，影响人物的攻击力)、AGI(敏捷，关系回避率，也会影响攻击速度)、DEX(增加攻击段数，10DEX+1)、VIT(耐力、体力，影响人物的防御力)、INT(智慧，影响到人物的魔法攻击力和魔法防御力)、LUK(运气，关系到幸运，如命中率)。这里又体现出了网游当中的特性。随着关卡的进行，玩家会慢慢累积经验值，接着提升等级，并可获得属性与技能点数。更值得关注的一点是，某些在RO并从未出现的华丽动作、技能、以及魔法效果，会在RBO中出现，所有Fans一定不能错过呀。



RBO的关卡设计大多取自RO中熟悉的场景，一共有9个，包括：普隆德拉平原、梦罗克沙漠、斐扬僵尸洞、欧克村落、伊斯鲁得洞穴、吉芬塔、普隆德拉北部迷宫之森、普隆德拉街道、机械帝国内部，各个场景中登场的怪物不尽相同，难度自然也有所差别。各位RO Fans可能已经发现了，最后两个场景未曾在RO中出现，而在RBO中也是作为隐藏关卡出现的，大家要努力发掘呦！



传说

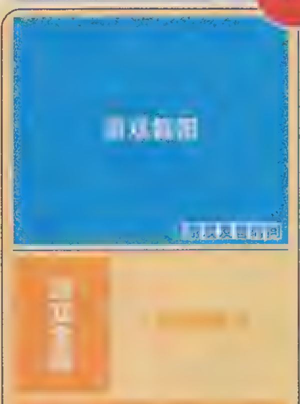


历经了一场漫长而艰苦的圣战，天神、人类、恶魔终于精疲力竭，而签署了停战条约。一千年过去了……长久虚伪的和平，让天性贪婪、无知又自负的人类忘记了战争的残酷。

米德加尔特内出现了几处奇异的征兆，开始瓦解世界和平的平衡点，一阵低沉的巨响打断了天神、人类、恶魔间平静生活，野兽袭击、海啸地震……漫天席卷人类居住的米德加尔特。

和平似乎正在瓦解崩坏之时，有关太初巨人(巨人的始祖，传说诸神以其遗体创造了世界)可以捍卫和平的故事，开始在各地的冒险者间流传，为了世界和平、自我的利益、名声和财富等目的，冒险者纷纷开始寻找太初巨人遗留的躯体。于是，在没有人清楚传说的真面目下，一场刺激的冒险就此展开……■(文/DSotM)

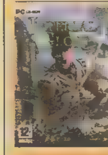
游戏中英文名称 评分



官方网站

帝国荣耀 Imperial Glory 22





类型:ST
版本:英文版 1DVD
配置:Intel P3 1GHz/256MB
ASUS A9250TD 32MB
出品:Pyro Studios
发行:Eidos Interactive

"全面战争"式、结合了回合策略与即时策略的作品、游戏力求表现大规模陆、海战斗场面。



东东

《帝国荣耀》应该算是几个月来玩过的最为出色的一款即时战略游戏。虽然游戏没有提供详细的微观管理设定，这或许是很多铁杆即时战略玩家最引以为乐趣的，但是战略与战斗之间成功的平衡把控却让人极为称道。尤其是海战方面的可控设定和环境因素的交互性，称得上是为即时战略游戏指出了一条新的发展方向，或许像 Creative Assembly 这样的公司就会很快留意到这一点。



游骑兵

以《盟军敢死队》系列发家的 Pyro Studios 始终以制作小组战略游戏著称，不过并不意味着他们就不能驾驭"全面战争"那样大气磅礴的场面。《帝国来耀》正是开发小组尝试更多样化类型的又一作品，玩家可以控制 19 世纪的英国、法国、俄国、普鲁士和奥匈帝国这五大强国。游戏结合了回合制战略和即时制策略两大模式，除了惊心动魄的全屏大规模地面战和海战场面，传统的科技树系统也设计得非常完善。



月月

Pyro Studios 总是善于在画面上下工夫，本作的 3D 画面效果达到了相当高的水准，已明显超过了《罗马:全面战争》。游戏的优势似乎也仅仅在于外部表现，至于真正具有游戏性的内政和实战，却都存在着问题。内政中以和平外交手段征服邻国需要花费相当长的时间，从而导致政治策略意义的丧失。实战中的问题集中表现在原本标志性的海战当中，复杂的操作完全丧失了策略运用的乐趣。应该说，游戏具有出色的创作理念，只是技术尚不成熟。

www.imperialglory.com

马达加斯加 Madagascar 19



类型:AC/AD
版本:英文版 1CD
配置:Intel P3-800/256MB
ASUS A9250TD 32MB
出品:Beenox
发行:Activision

"梦工厂"同名影片的改编作品、滑稽的动作表演、再加上精巧的小游戏式谜题、构成的休闲之作。



狗子

马达加斯加的别称是"牛的王国"，不过游戏中的 4 大主角却没有牛的份儿。同名影片的制作者是《怪物史莱克》的原班人马，不过与相同类型的"史莱克"游戏版相比，这个游戏缺少了几分华丽，却感觉更清新亮丽。动物园、纽约大街和马达加斯加岛的场景描绘得别具特色，玩家要根据剧情需要切换控制 4 种动物，利用各种特殊技能迎接 11 个关卡的挑战。唯一的缺点是游戏视角变换太频繁，容易丢失方位感。



月月

既然是电影改编，自然要保持电影的风格，轻松滑稽自然在游戏中也是必不可少的。游戏的主题同样是逃离动物园回归自然，但事实上在游戏中完成这一切并不算轻松，你需要解决各种小游戏构成的谜题，有时针对关卡特性合理使用不同的角色才能完成任务。好在我们的动物主角形象个性鲜明，难题的解决办法也较为直观，毕竟这还是一款面向小朋友的娱乐之作。



东东

梦工厂 (Dreamworks) 的动画电影刚刚上映，同名游戏便紧跟着推出，看来电影和游戏的关系真是越来越密切了。不过，如同电影主要面对小观众一样，这款游戏也是主要面对小玩家。如果你童心未泯，你可以试一试。虽然游戏并没有创新之处，也没有什么特别的地方，但是每一关不同的玩法，加上有趣的对白，精美的动画以及额外的奖励，对广大小朋友应该还是极具吸引力的。

www.activision.com

限制区 Restricted Area 21





类型:RP
版本:英文版 3CD
配置:Intel P3-800/256MB
ASUS A9250TD 32MB
出品:Master Creating
发行:Whiptail Interactive

科幻背景下的"暗黑破坏神"，相同风格画面背后包含着更丰富的游戏内容。



东东

很明显，《限制区》既要吸引角色扮演游戏玩家的目光，又要引起动作游戏玩家的兴趣。这是如今角色扮演游戏发展的趋势。在这个方面，《限制区》做得比较出色，而且游戏的环境背景并没有设定在古老的中世纪，这也是它与同类游戏相比最为不同的地方。因此，当《限制区》呈现在大家面前的时候，你会发现它是一款将科幻、射击和角色扮演因素融为一体的游戏，将给你带来一种不同的游戏体验。



月月

一款借鉴了古老 RPG 先进经验的游戏。首先看起来，你会联想到"暗黑"与"辐射"，进入游戏之后，它表现出类似"暗黑"的大量动作成分，这还算是顺应时代潮流的设计。从内涵角度看，4 位角色的技能特色鲜明，但并不复杂；"动态情景对话"的设计虽然新颖，但似乎只是噱头，并不能增加故事的深度。在这个"魔兽"横行的时代，古老的"暗黑"必定难以满足人们的需要了。



小马

运用了类似于"暗黑破坏神Ⅱ"的引擎技术，但是剧情是科幻风格的未来世界历险记。整个游戏内容中充斥着电脑、网络、黑客，不免令人想起曾经风靡全球的《黑客帝国》。玩家可以选择扮演的 4 个角色身怀绝技，在复杂的游戏系统中每个角色的技能各不相同，升级方式也大相径庭。通常的 RPG 中 NPC 的对话是一组固定的数据，而在这个游戏中开发者设计了一个可以依照环境和行为而变化的"动态对话"系统，逗逗那些 NPC 也十分有趣。

www.restricted-area.net

编辑选择奖 28

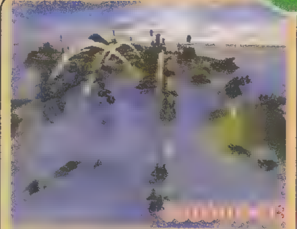
侠盗猎车手:圣安德列斯

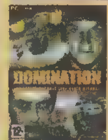
图　　像:★★★★
音乐音效:★★★★★
操　　控:★★★★
创　　意:★★★★★
游 戏 性:★★★★★

GTA 总是最有争议的作品，所以现在我们不想用激烈的态度对待游戏中的黑色成分，因为我相信很多玩家对游戏的感像我一样——这原本就是一款最佳的休闲作品。如果你玩过"主题公园"，那么你会在 GTA 中享受到同样的轻松和愉悦。



霸权战争 Domination 16





类型:ST
版本:英文版 2CD
配置:Intel P3-800/256MB ASUS A9250TD 32MB
出品:Wargaming
发行:Dreamcatcher

现代背景下的3D版战棋游戏，多兵种属性平衡及搭配是作品的主要特色。



东东

Wargaming.net原本要努力开发一款让玩家更易于接受的游戏，但是事与愿违，一个优秀的作品结果却毁在了大量的Bug上。不过，如果抛开Bug不提，游戏的战略设计还是十分出色的。尽管同《沉重打击》相比变化不大，但是新增的一些全新的行星还是给人留下了深刻的印象。或许，Wargaming.net不知道怎样讲好一个故事，但是他们应该知道怎样做好一个游戏，这也是我们值得期待的。



游骑兵

作为《沉重打击》的资料片，游戏形式自然还是回合制的战棋类型。相对比较静态的画面降低了开发难度，3D建模、地形、视角、作战单位等都超出了同类游戏的制作水平，甚至还拥有华丽的光影效果。对于前作作战单位过于单调的怨言，开发者在资料片中加入了双方阵营各自独特的兵种，增加了战斗乐趣，还带来了平衡性的新课题。同时，开发者又将原有的AI系统进一步细分，使得各种程度的玩家都能够找到适合自己的游戏难度。



月月

我并不否认战棋类游戏所蕴涵的策略和技巧性，但枯燥的形式总是难以让人提起太大的兴趣。本作在《沉重打击》的基础上并没有太大的改进，各兵种属性变得更为平衡，但在游戏规则和运算方式上表现得过于死板，于是人脑在对抗精确的电脑时，常常会因疏忽而处于劣势。游戏拥有相当精美的3D画面，也许用该引擎制作一款类似"主题公园"式经营模拟游戏会更有趣些。

www.domination-game.com

沸点地狱 Boiling Point: Road to Hell 20





类型:AC
版本:英文版 1DVD
配置:Intel P4 1.8GHz/256MB ASUS A9550TD 64MB
出品:Deep Shadows
发行:Atari

依然是一款炫耀引擎技术的俄罗斯FPS作品，庞大而连续的场景是游戏最大的特色。



小马

抓一把《侠盗猎车手》(Grand Theft Auto)自由开放的游戏方式，加一点《孤岛惊魂》(Far Cry)的雨林环境，混合一些热带地区的昆虫和其他一些虫子模样的怪物，在一百摄氏度下进行烹调，结果就做成了《沸点地狱》。这是一个在诸多方面都颇下功夫的作品，它将各种游戏类型融合起来，为玩家带来了完全开放的游戏体验。



狗子

游戏中最值得夸耀的就是一个全开放的方圆数百英里的超大地图，而且使用了成熟的无缝拼接技术，玩家在频繁切换场景的时候不会出现任何的"Loading"或者迟滞。开发者充分利用了大场景的优势，将这个游戏剧情设计成了非线性结构，玩家可以自由出入大部分场景，与NPC发生互动，完成一些分支任务，当然最终还得回到固定的结局任务。从画面效果、武器系统、人工智能系统等各方面看，这个游戏都属于中规中矩，没有太多的缺陷，也没有什么亮点。



月月

625平方公里……的确是片广阔的场景，然而更惊人的是，游戏中如此大的场景竟然是无缝连结的，这在以往的FPS游戏当中是绝无仅有的。除了图像效果外，游戏在其他方面并未有什么突破，整体感觉类似于《孤岛惊魂》，只可惜没有FAR CRY中那样出色的AI表现。为了让玩家方便的在广阔的地域内行动，游戏提供有多种交通工具，体验驾驶的同时也算是种体贴设计。

www.atari.com

静物 Still Life 24





类型:AD
版本:英文版 2CD
配置:Intel P3-800/128MB ASUS A9250TD 32MB
出品:Microids
发行:Dreamcatcher

运用现代手法诠释的传统冒险解谜作品，时空交错的情节推进方式、逻辑性较强的解谜推理显示出传统冒险的精髓。



月月

从"塞伯利亚"到"静物"，Microids绝对可以堪称当今传统冒险游戏制作公司的旗帜。该公司深厚的美术功力我们早已领教，如今在"静物"中表现出的丰富电影手法，更让人叫绝。仅从精彩的过场动画中，我们就可以闻到浓浓的好莱坞大片味道。游戏中通过两代人时空交错的方式来描述案情，引人入胜。唯一要注意的是，游戏中略重的暴力描绘，使之不太适合青少年玩家。



狗子

朋友说，"原来《静物》就是这么个玩意儿。"到底是怎么一个玩意儿呢？准确地说，它应该被称作是一部"交互电影"。游戏每一次"讲述"故事的时候，无论是通过精彩的过场动画，还是详细的角色对话，亦或是调查过程中发现的笔记本和文件，都使得玩家与游戏之间产生紧密的互动关系。在这一点上，游戏做得非常出色。尽管在谜题设计方面略有瑕疵，但是对于喜欢冒险游戏的玩家来说，《静物》绝对不容错过。



东东

与无趣却虚热的动作冒险类游戏相比，点击式的传统解谜冒险游戏愈发呈日暮西山状，《静物》在欲以画面精美取胜的同时，不得不表现出更多的创意。游戏采用了两条主线互相穿插来交待剧情发展，其时代背景各不相同，时空不断交错切换，甚至采用黑白电影的噪点特效，使玩家能感受到虚幻的真实感。道具的获取和使用是此类游戏的关键，游戏的道具系统并不复杂，但有一定难度。此外，可供选择的对话系统，也会影响到游戏的进程。

www.stilllife-game.com

侠盗猎车手：圣安德列斯 Grand Theft Auto: San Andreas 28





类型:AC
版本:英文版 1DVD
配置:Intel P3 1GHz/256MB ASUS A9550TD 64MB
出品:Rockstar North
发行:Rockstar Games

依托于黑帮背景下的一款高度开放型动作类作品，为所欲为是游戏的根本主题。



狗子

这是一款能让你玩上几个礼拜甚至几个月的游戏。因为游戏的开放度非常高。从开始在街上毫无限制地到处闲逛，抢汽车，撞行人，到后来驾驶快艇、飞机大显身手，甚至再到后来黑帮火并以及泡泡美眉等，玩家可以在游戏中自由自在地为所欲为。同前作相比，本作的画面更为精美，场面更为华丽，城市更为巨大，角色更为丰满，任务更为自然，无论是对于喜欢"侠盗猎车手"系列的玩家还是没有接触过该系列游戏的玩家来说，这都是一个不容错过的佳作。



游骑兵

这个系列很好地融合了各种游戏类型，使得游戏乐趣更加宽泛，何况还穿插有一些小游戏。游戏地图比前作的地图大了好几倍，想当初就曾经迷失在《四海兄弟》的地图中，不过都是玩开车的，必须有足够的舞台。电台音乐是这个游戏的特色，各种动感音乐在驾车狂飙时令人热血沸腾，这次的音乐数量也是前作的3倍。动态的AI系统让游戏变得更人性化，系统会自动测试玩家的游戏水平，制定相适应的AI等级，让游戏始终运行在一个平衡的难度范围内。



月月

GTA总是有很多办法来取悦玩家。除了横行街头的违法成分外，驾驶也是其中的主要乐趣，当然这些只是曾经的设定。新一代GTA带给玩家更多的体验，新引入的角色属性系统，让你为维持角色最佳状态而绞尽脑汁；为了吸引MM的注意，从发型、衣着、纹身等环节细心装扮；强化的NPC互动反应；当然还有更多新鲜支线小任务需要你耐心挖掘。系列的游戏性从此又上台阶，只是游戏画面和操作尚需改进。

www.rockstargames.com

发烧榜

排名	游戏	厂商
1	魔兽世界 World of Warcraft	Blizzard / 九城
2	魔兽争霸Ⅲ冰封王座 Warcraft3: Frozen Throne	Blizzard / 奥美电子
3	梦幻西游	网易
4	半条命:反恐精英 Counter-Strike	Sierra/ 奥美电子
5	仙剑奇侠传Ⅱ外传	大宇 / 寰宇之星
6	天堂Ⅱ Lineage 2	NCSOFT/ 新浪
7	泡泡堂	上海盛大
8	大话西游Ⅱ	网易
9	梦幻国度 Magical Land	上海盛大
10	劲乐团	久游网
11	冒险岛 Online	上海盛大
12	三国群英传Ⅴ	奥汀科技 / 寰宇之星
13	真三国无双Ⅲ	KOEI
14	天骄Ⅱ	目标软件
15	飞飞	AEONSOFT/ 网易
16	封神榜	西山居 / 金山软件
17	墨香	腾武数码
18	仙境传说 Online	GRAVITY/ 智冠
19	极品飞车:地下车会Ⅱ	EA Games/EA
20	职业进化足球Ⅳ	KONAMI

期待榜

排名	游戏	上市时间
1	洛奇 Mabinogi	未定
2	无尽的任务Ⅱ东方版 EverQUEST Ⅱ	2005年7月
3	帝国时代Ⅲ Age of Empires Ⅲ	2005年第四季度
4	阿猫阿狗Ⅱ	2005年第二季度
5	新绝代双骄 Online	2005年5月
6	幻想三国志Ⅱ	2005年7月
7	侠盗猎车手:圣安德列斯 Grand Theft Auto: San Andreas	2005年6月
8	幻想春秋 Online	2005年6月
9	魔法门英雄无敌Ⅴ Heroes of Might & Magic Ⅴ	2006年第一季度
10	少林传奇	未定
11	仙剑奇侠传 Online	未定
12	细胞分裂:混沌理论	未定
13	万王之王Ⅱ	未定
14	完美世界	未定
15	大航海时代 Online	未定
16	轩辕Ⅱ飞天历险	2005年第三季度
17	RF Online	未定
18	丝路传说	2005年8月
19	明星志愿Ⅲ	2005年第三季度
20	文明Ⅳ	2005年11月

風雲榜

中国游戏 TOP LIST

榜评



炎炎夏日,但求一丝清凉。

"魔兽世界"家族在本月占据了发烧榜的前两名,这当然是众望所归的事,熊熊战火还将在艾泽拉斯大陆持续燃烧。6月7日,WOW正式开始商业运营,紧随其后的欧美大作《无尽的任务Ⅱ东方版》终于找到了机会,可以看到,本月该作品在期待榜上的位置已经达到了第二。截止发刊之日,EQ2的内测尚未开始,我们还很难说未来该作品在与WOW的竞争中,谁会表现得更有实力,只有等作品面世之后去细细体验比较了。

炎热的季节,还是让我们少一些战火硝烟吧。继续上个月的势头,发烧榜上又出现了一款休闲类作品——《劲乐团》,另外在期待榜的首位竟然是《洛奇》稳坐在上,这一切都让我们看到了玩家对战争的厌倦。也许我们真的该好好休息一夏了。

玩家对《仙剑奇侠传 Online》的热情依然高涨,尽管该作品目前还在秘密开发当中,唯一可见的还是早期透露的那两三张截图,但国人的"仙剑"情结总是难解难离。还是让我们继续期待游戏能早日与大家见面,并交上一份令人满意的答卷吧。

期待榜上很多名列前茅的作品,在这个夏天就要和广大玩家见面了,相信在他们谢幕之后会给可怜的单机游戏留下些喘息的空间,这不,《魔法门英雄无敌Ⅴ》已经浮出水面了。

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与,以读者问卷调查、普通信件[明信片]、和本刊电子信箱 reader@playgamer.com 投票皆可,投票者请根据读者调查表形式认真填写相关内容,并注明希望获得的奖品编号,便有机会参加月底的抽奖活动,幸运读者可以获得您选定的精美游戏或动漫周边产品。每月奖品详情请关注"大话家游"栏目。■





西山居十周年庆典 见证中国游戏十年

2 [illegible]











●展览

十年前的 1995 年初夏，在美丽的海滨小城珠海，金山软件“西山居”工作室孕育而生，当时仅有 20 来人。而十年后的今天，金山游戏事业部发展成为了集珠海“西山居”、北京“烈火”、成都“亚丁”三大工作室和专业游戏运营团队，共计超过 800 人的庞大队伍，其路艰辛而成绩辉煌。

在会场外面，金山公司精心布置了巨幅展示牌，上面记录了金山软件及西山居的十年精彩历程。









●讲话

在这一天，不但是西山居游戏工作室的十岁生日，同时，这也是中国游戏产业的十周年纪念日。与西山居一起度过生日的还有知名媒体《大众软件》和《CBI 游戏天地》，他们在会上均做了精彩的发言。



金山软件 CEO 雷军



求伯君董事长讲话

●回忆

一曲笑傲江湖，拉开了《游戏人生》节目的序幕，只见弹琴人白衣素巾背朝观众，手臂舞动十分投入。场上吹起一片雾气，随琴声缭绕其间，人们无法看清这台上抚琴之人究竟是谁，是男是女，只得安静聆听。待到一曲奏罢，弹琴人缓缓起身，转过头来……台下方响起一片热烈的掌声并爆以欢笑之声。原来此人正是金山的掌门人，求伯君先生。

在主持人的引导下，求总坐了下来，与金山的诸位西山居士们围坐一起，畅谈十年风风雨雨，给台下观众带来了众多精彩照片和感慨的故事。



求总慨叹十年游戏人生



罗晓音王海历数西山往事

西山续情缘 名剑耀珠江

——珠海西山居十周年探访纪实

2005年5月29日下午5时许，飞机在海面上低低的掠过，下面是一片碧绿如翠的海水和青山脚下寂静的港湾，一些驳船停在距岸边几百米的水面上，象是被海水凝固了一般。再往前飞，又是一片与之前截然不同的深蓝色海面，岸边是淡黄色的沙滩，几处低矮的房屋依山而建。这时飞机转了个弯，我才发现，原来这是一个很大的半岛，随山势走了个弧形，青山环绕下的则是泛黄的海湾，这就是传说中的珠江三角洲么？早就听到飞机广播说珠海已经不远了，但是眼下所见的景色，却和我想像中完全不同，城市呢，城市在哪里？高楼大厦在哪里？望着越来越贴近的水面，我甚至产生了错觉，以为我们的飞机会在水面上着陆——难道机场修在沙滩上？

不过当前方出现了青色的山包，海面由浅滩变成了草滩，转而看到一条土黄色的跑道，旁边是空荡的停机坪和一座白色建筑物，顶上还竖着“珠海机场”几个大字时，我顿时松了口气。这次，由金山公司组织的“西山居十周年游戏媒体探访团”，北京媒体小分队，终于抵达了目的地。

珠海印象


坐落在珠海小城之中的西山居大楼

也许是因为机场人流稀少，再加上停机坪中仅有几架私人小飞机而少见航班起降，大家不免半猜测半开玩笑的说，我们不会是落在了求伯君董事长的私人飞机场上吧？早就听说求总考了飞机驾照，却不料还拥有海滨机场。

前来迎接我们的珠海西山居工作人员，听到此话连忙解释说，这里确实是珠海的第一大机场了，因为平时客流小，除了从北京到珠海的3趟航班外，其他地区到珠海，有的只有一班有的甚至没有开设航线。而且，珠海这里人口密度低，从机场到珠海市区还需要大约一个半小时的路程，对当地人来讲，也是非常遥远的距离。同时他们还介绍说，珠海其实是一个不错的旅游城市，因为人少，环境保护相对较好，依山傍水的地理环境加上亚热带丰富的植被，使这里气候怡人，加之周边岛屿众多，也是别有风景，所以很多人对珠海的第一印象就是，这里是个很美很安静很养人的地方。而金山之所以选择把研发基地建在珠海，也正是看重了此点，同时也是因为这里人均消费水平低，又紧邻澳门和香港，各种领先技术及数码产品信息都很容易获得，非常适合搞研发。


西山居大楼外观也使用了金山的标志性颜色红色



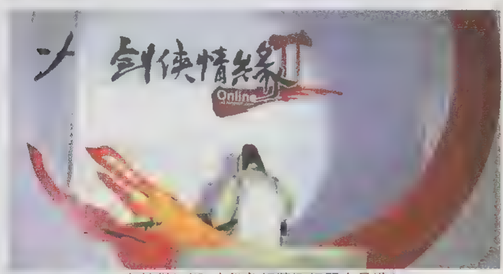
夜访西山居门庭清静

其实对此，我倒是并没有太多意外，尽管是第一次来珠海，但是早在两年前已经有所耳闻，这还要归功于原金山市场部的小花妹妹——太松花(鲜族)，她在2003年的时候，便主动申请调动到珠海来，据说就是因为爱上了这里干静美丽的环境，以及一群可亲可爱的西山居同事们。而从那时起，我竟也在她的带动下，向往起这座城市来，在我的印象里，珠海是一个温暖湿润绿意盎然的城市，而现在，这里的一切都让我觉得似曾相识。不知现在，小花妹妹一切可好？

当晚，我们在与金山大楼只有一条马路之隔的酒店里入住，西山居总经理邹涛带领新老西山居士热情地迎接我们，这些人中有我们早已熟悉的西山居副总经理兼项目经理陈飞舟，技术总监胡翌，美术总监沈烽亮，还有未见过面的《剑网Ⅱ》主策划宋亮，技术副总监吴越等等。看着白墙红顶的7层小楼就耸立在面前，记者们都已忍不住想马上冲进去一探究竟了。不过，还是金山的同志们冷静，告诉我们第二天会有一天时间参观，所以晚上的时间可以安排去看看珠海的夜色。于是趁夜，在主美沈烽亮的陪同下，我们游览了珠海著名的

表演&COSPLAY

伴随着求总的惊艳表演之后，原西山居名将，中国游戏首席音乐人制作人，现任亚丁总经理的罗晓音，也与原剑网MM代言人王昕一起，合作表演了一曲《这一生只为你》。其后，接二连三的精彩表演，将台下观众的热情推向高潮。



一曲笑傲江湖，人们争相猜测抚琴人是谁？


抚琴人竟是金山掌门人求伯君董事长


罗晓音高歌王昕献舞







开测

庆典接近尾声，最后一场压轴大戏，则是由金山掌门亲自发令，命西山居众将士，开启最新武侠网游大作《剑侠情缘网络版Ⅱ》，为国产游戏十年献礼。与此同时，随着《剑网2》的正式发布，浩大的市场活动也同期拉开序幕。西山居十周年庆典期间，金山软件将在26个省，77个市，528家终端店面同步启动首轮金山《剑网2》普及风暴。会后，金山公司发放了近200个内测账号，使所有到场玩家都不虚此行。


击鼓震声威


拔剑展雄姿

“情侣路”，在拱北的海边眺望高楼林立的澳门灯火，尽管珠海白天给人的感觉是地广人稀，平静悠闲的，而在拱北口岸进出澳门海关的人流却是川流不息，阿亮说无论白天还是夜晚，这里永远是最热闹的地方。

记者们游览完毕回到酒店时已经是11点半了，而对面的金山大楼依然灯火通明，看起来还有不少人在里面投入的工作着，阿亮说搞研发的人作息时间都和常人不同，大部分是昼伏夜出，所以熬夜通宵是经常的事。我们在大门前略微徘徊了一下，本想搞个北京记者夜袭西山居的场面，不过考虑到在这个安静舒适的夜晚打扰这些人的工作实在不妥，所以大家怀着对神秘西山居内部的各种幻想，回去休息，只待第二天能有精神发现这里所有的秘密。

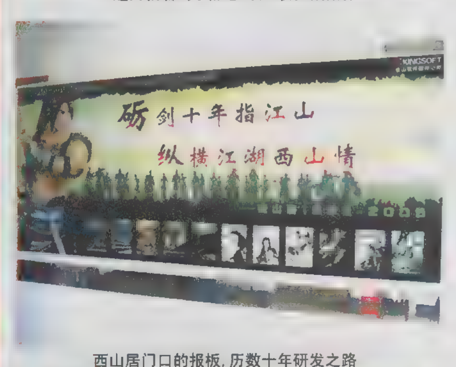
探访西山

30日上午9点，因为都惦记着探访西山居内幕的事儿，所以大家都起的很早，这个时候，已经准备好照相机、笔记本、录音机等等设备，就等前方一声令下，我们就抄家伙往金山大楼里面冲了。

这次的参观由邹涛和陈飞舟亲自带领，他们介绍说目前金山在珠海这边设立了研发基地，包括了金山软件所有的研发项目组，其中有金山毒霸事业部、OAG业务群和西山居游戏工作室三个团队，共计有上千人，原来的西山居大楼因为坐不下这么多人，所以目前OAG业务WPS组已经搬到别的大厦办公，而这里则分成了几块。一楼是前台、食堂和会客室，二楼是西山居三大项目组——剑网Ⅰ、剑网Ⅱ、剑网Ⅲ的研发组，三楼是人力资源和求总的办公室以及视频会议室，四楼是毒霸组和产品技术支持，而五楼则是后勤和产品包装及造型设计部，大家看到的金山软件的各种产品形象及宣传板报，就是由他们设计的。



一进门就看到了熟悉的口号滚动播放



西山居门口的报板，历数十年研发之路

著名的剑2主美色狼的工位看起来好暴力哦

在参观中，我不时发出各种感慨，或是被激励或是被感动又或者是惊喜，总之，在采访中，我领略到了很多金山风格的东西，它们也正代表着这个知名企业的文化内涵，更成为西山居独特的风景。

○精神——这是“有目共睹”的。凡是置身金山公司内部的人，都会感受到这样一种精神氛围——热情、活力、勤奋、自信、无惧、乐观，无论是北京还是珠海，这种精神始终洋溢在金山每个员工的脸上。究竟这种精神氛围是从哪来的呢？只要仔细观察就不难发现，金山人是非常善于利用墙壁来营造工作气氛的，墙壁的艺术正是展示和宣传自我的窗口，也是激励自己的途径。在西山居大楼中，随处可见大副壁画和宣传板报，他们用口号激励自己，用成绩鼓舞自己，用目标督促自己，同时也感染了每一个人。

○轻松——采访中令我感到羡慕不已的是西山居轻松随意的工作方式，据说西山居的研发人员都把办公室当成家，很多人几个月不出大楼一步。有的则在周六周日也不休息，忙碌的时候更是会加班到深夜。但是相对的，西山居对员工的要求却并不多，甚至不要求朝九晚五的作息制度，只要员工能够合理搭配时间，按时完成本职工作，无论选择什么时间上班或下班都可以随意。而越是这样轻松自在的工作方式，加上不断激励向上的工作氛围，越可以培养出大家对工作的积极性，更何况这也是大家热爱的工作，所以，我们才会在深夜看到这里的灯火通明，这当然也是金山独特风景之一了。

○素质——无人看管的“自助小吃部”，谁拿了什么东西自己在登记簿上签字，费用从本人工资中扣除。这看上去够前卫，零食、冷饮、冰激凌，想吃啥就吃啥，多拿了当然也不会有人知道。但是你相信么，这个“自助小吃部”每个月都盈利，从不亏本哦。我们不用去询问金山员工素质如何，相信通过这样一件小事，就可以看出他们对于纪律的自觉遵守，没有人想到要犯规，因为他们也将这里当成了公司的一道风景，并且为此感到自豪。

○愉快——中午时分，记者们体验了一顿西山居食堂的丰盛午餐，据说我们吃的和西山居员工吃的是一样的，而且饭后还供应水果，每人一餐只花4元钱，真是幸福啊！众记者羡慕不已。在北京能吃上这么一顿，少说也要20元吧。据说，西山居食堂的大厨们为了能做出更多美味，还专门组织去各大知名餐馆去“偷吃”，然后把学到的菜式做给大家品尝。说道这里想起了编辑部某美编的名言：“伙食不好肚子不饱，肚子不饱心情不好，心情不好活干不好。”哈哈，能享受到这么美味的一日三餐，工作时心情能不愉快么。



自取式小吃部据说一直有盈利



记者们的午饭和西山居员工吃的一样的



据说因为西山居食堂的伙食非常好而且相当便宜所以很多员工都把这里当家几个月不出大门

游戏初测

午饭过后，记者们该问的问了，该拍的拍了，接下来就是要完成本此采访中最最重要的任务——尽可能多的挖掘到西山居目前正在研发的两款游戏《剑网Ⅱ》和《剑网Ⅲ》的内容，为大家做个前瞻报道。当然，对此西山居也是有所准备的，派出了宋亮和吴越等多员大将来给记者讲解和演示。

首先登场的是《剑网Ⅰ》即将在7月推出的第三个资料片(名字未定)，其中将包括三大亮点。一个是目前正在举行的武林大会将在第三次大规模更新时真正实现跨服务器竞赛，并且

提供给玩家在线观看比赛的中转站。第二个是在《剑网Ⅲ》的设计方案中同时存在的宠物同伴系统，目前将首次在《剑网Ⅰ》最新资料片中有部分实现，玩家将可以和宠物一起成长，培养亲密度，并可以做相同的动作等等。第三点是新增闯关任务，连续的关卡环环相扣，其中每一关都有奖励，而在最高的几关中将有超级奖励的新物品或新装备出现，玩家必须通过前面的考验一口气杀到最终关才有可能得到这些宝物，因此也是颇具挑战性的内容。这款资料片预计会在暑期上市，而当记者问到《剑网Ⅱ》推出后《剑Ⅰ》是否继续更新时，西山居表示说他们将兑现最初的承诺一个季度推出一个资料篇。

跟随《剑网Ⅰ》上场的，是一段《剑网Ⅲ》的3D动画，一个可爱的MM带着两个体格硕壮的BOSS级怪物在场地中跳舞，动作娴熟连贯，MM轻灵可爱，而怪物则笨拙滑稽，它们跟随着MM的每个转身或弹跳一起一落，带得大地也跟着震颤。这段动画做得相当精彩，尽管场景还没选好，声音也没有，但感觉已经很到位了。不过邹涛却说，这只是美工试验性的作品，只是为了尝试动作捕捉技术的可实现性，而这段舞蹈，是他们聘请专业的舞蹈老师实际拍摄的。未来在《剑网Ⅲ》中，还将聘请专门的武术老师，来对所有武功招式加以动作实体化，使角色更具灵气，当然这种动作捕捉技术目前也已经运用在了《剑网Ⅱ》中。《剑网Ⅲ》的背景将回朔到盛唐初年，中国民俗文化空前繁荣的时代，着重表现当时歌舞升平、百家争鸣的武侠世界观。当然，其中的十大门派也与《剑网Ⅰ》中有了很大区别，目前设计有少林、丐帮、明教、五毒、唐门、天策帮、藏剑山庄、七秀坊、万花谷等帮派，除了前面5个玩家熟悉的门派，后面4个帮派都将具有自己的独门技艺，如诗歌、舞蹈、音乐、饮酒、种花、烹饪等等，真正将生活与盛世的繁荣体现在门派特色里。此外，《剑网Ⅲ》中还提出了游戏


剑网3演示画面——漂亮的MM


剑网3演示画面——二人合乘一骑

副本的概念，主要以竞赛为主；装备亲密度的概念，主要表现在装备升级和熟练度上；为了支持文化部倡导的绿色游戏，特别提出了游戏疲劳度的概念，玩家获得的游戏经验将与游戏时间密切相关。因为还在开发保密阶段，所以《剑网Ⅲ》的内容记者只能套出这么多了，不过在看演示时记者冒死拍了几张游戏画面，尽管很模糊，还是放出来给大家解解馋吧。

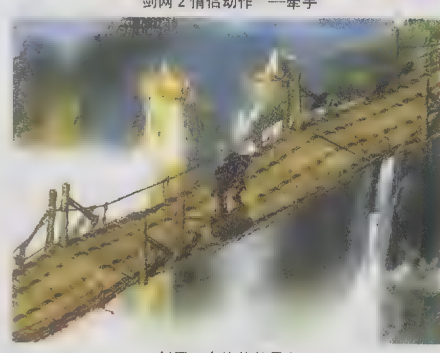
最后一个出场的，就是即将随西山居十周年生日会开放内测的《剑网Ⅱ》了，因为是重头戏所以介绍也非常详细。前瞻会后，记者们还分头体验了一下这款游戏，可以说当时的感觉相当惊艳，无论是画面、角色装束、武功技能、装备特性、门派设定还是其他细节方面，《剑网Ⅱ》都比《剑网Ⅰ》进步了不少。

显著的改变是角色造型上的美化，全3D人物模型，艳丽逼真，记得邹涛也曾笑言道："我们这游戏绝对比普通2D游戏强，为什么？因为我们有脸，而别的游戏是看不到脸的哦。"呵呵，如果你将视角拉近，当真可以看到游戏中人物或清丽或俊朗的脸庞，感觉确实不错。基于这种全3D人物之上的，是令人惊艳的内装、外装系统，角色装备中分为上下、头脚、内外等多个部分，不同的造型搭配可以生出五花八门的人物形象，为了满足爱美的玩家需要，游戏特别将提升属性的装备设计成内装，而外装则以服装款式为主，诸多种搭配造就了游戏中超过28万种的服装变换，总算可以让玩家在外形上得到满足了。同时，装备的五行系统在前作的基础上得以提升，又增加了洞装八卦体系，使游戏中的装备道具炼制真正成为玩家苦心钻研的内容。

第二点改变是《剑网Ⅱ》采用真人动态捕捉技术设计制作的武功招式，可谓花样百出，许多细节动作在游戏中均得到了体现，喜欢看武打影视剧的玩家，可能一眼便能认出角色打出来的是什么拳法或什么剑法、棍法……丰富精致的武功动作，不仅满足了视觉上的需求，更使《剑网Ⅱ》中由复杂的武学套路带来的微操作，成为真正决定战斗成败关键因素，不仅是玩家和玩家之间的PK，就连玩家打怪也很讲究微操的哦。记者亲自体验之后，确实感觉其中奥妙无穷。最郁闷的是怪物AI有所增加，人形怪会捡东西，地上随便掉个什么就涌过来一堆人抢，一不小心还打到一群，着实刺激。

因为帮派就职体系的改变，十大门派中又分出了俗家、入室、污衣、净衣等不同的流派，300多种武功和数十条成长路线，将会使战斗手段变得异常丰富，不同角色和不同技能间的互补关系尤为明显，而不同的成长路线之间虽然技能和属性不同，但是平衡度也经过了调整，没有绝对强的职业，相互间会有所克制。武林传说中各种诡异武功，都将一一登场，这其中包括娥眉派俗家的清音梵唱这种弹琴技能，各位不妨闭上眼睛想象，屏幕上一位千娇百媚的女子，怀抱古琴，纤指轻抚，仙乐飘飘，曲至酣处，真气四处激荡，持琴升至半空，溶入天地琴音之中，而四下之物受其音律震荡，琴音止处，已然尸横

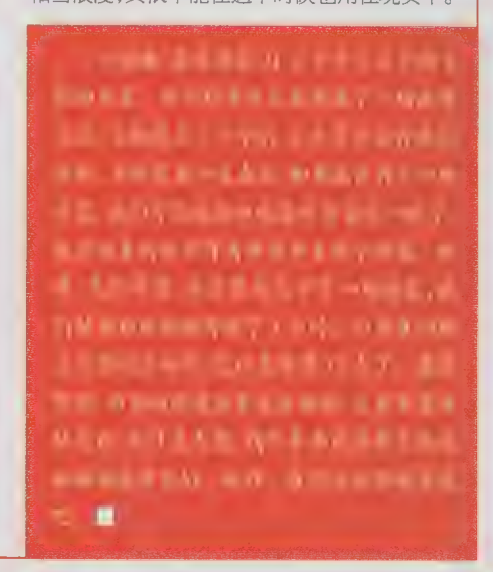

剑网2情侣动作——牵手


剑网2中绝佳的景色

遍野。这可不是在说书，而是记者亲见的场面哦！当然，等游戏真正上市时，相信还会有更多诡异神秘的事情，会让大家吃惊的。

《剑网Ⅱ》的故事背景转入北宋迷离神奇的悬案故事之中。开国皇帝赵匡胤的突然暴毙，与山河社稷图中隐藏的远古神话，融为一体。玩家将在《剑网Ⅱ》中参与武林门派之争、国家民族之争、天地人三界之争，舞台包含武侠、历史、奇幻等等，亦真亦幻的故事、热血沸腾的传说带来真正投身史诗般浩瀚博大传奇中的感受。当然，随着金山游戏生活化的理念推出，《剑网Ⅱ》中也设计了许多生活职业，供玩家选择。享受恬静生活，还是成就一番大侠事业，就看玩家的选择了。

《剑网Ⅱ》的好玩之处多多，记者体验之后更舍不得起身，不知不觉天色已晚，一天的时间又过去了。大家一边回忆着游戏中各种好玩的事，一边依依不舍的与西山居士们告别。想起游戏中还有很多角色互动的表情动作，如双人骑马、牵手跑、拥抱亲吻等等，动作细节逼真传神，相当浪漫，真恨不能在这个时候也用在现实中。



刺客列傳

《天驕二》最新資料片

《天骄Ⅱ刺客列传》全接触

刺客，冷酷、敏锐、隐忍、无名，他们栖身于黑暗之中，躲藏在目标背后，无声无息的给与目标致命的一击。暗杀是刺客最擅长的事，也是最迷人的地方。正是因为刺客神出鬼没的特质，使得无数玩家对其倾心，而在《天骄Ⅱ》中，没有刺客的江湖真的不能称为完整。如今，这个冷血肃杀的职业终于得以与玩家见面，战士、法师、祭祀、刺客，四大职业也终于齐聚一堂，相信不久之后，《天骄Ⅱ》中必将掀起刺客的热潮。

刺客的来历

诸侯割据，列国纷争，各国的高官贵人们经常重金招募死士刺杀政敌，清除异己。刺杀过程中往往会遇到很多危险，非训练有素、经验丰富者很难全身而退。杀手们在不是你死就是我亡的刺杀行动中，逐渐学会了远程武器的使用方法、近身腿法、设置陷阱、隐匿身形。随着时代的发展，有一些杀手在上年纪之后开始转向搜集有潜质的幼童，教授他们各种暗杀技巧，待这些幼童长大成人，可以独立完成刺杀任务时，再向各国王公贵族承揽刺杀生意，利用自己培养出来的刺客牟取利益。就这样，越来越多的刺客组织开始出现。刺客这个名词，也从王宫大殿中深藏的绝密竹简，逐渐变成街头巷尾茶余饭后的谈资。

刺客组织的首领在挑选幼童时，往往会直接将看中的幼童偷走，或是残忍的杀死幼童父母，因此刺客大都是孤儿。他们自小失去双亲，接受极其严格的训练和刺客教育，生活非常艰苦，所以性格都极端冷漠内向，刺杀目标的性命在他们看来不过是自己马上能够到手的一点微薄报酬。

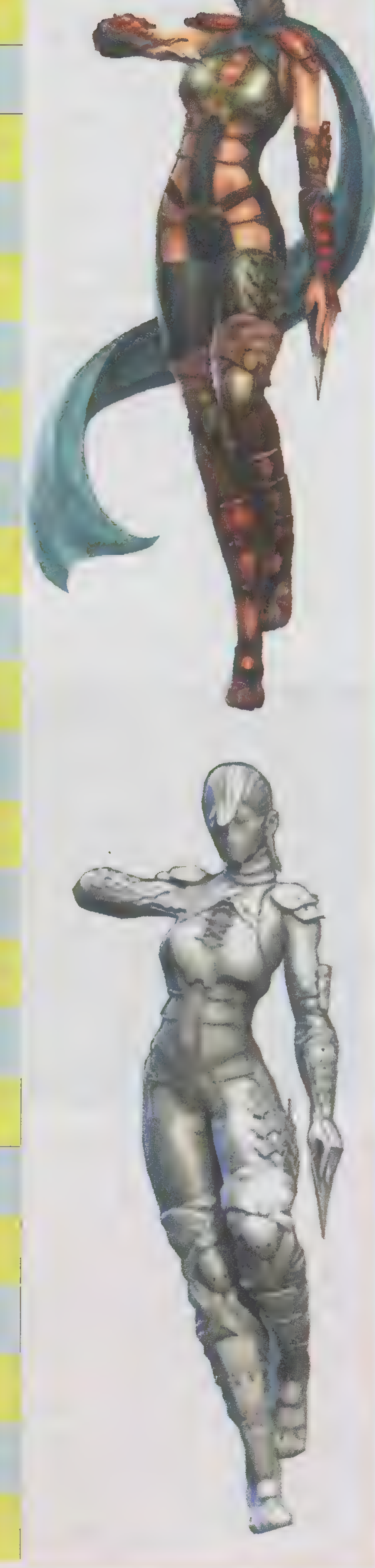
刺客的职业定位

刺客行事往往冷酷而不择手段，他们相信为了开创一个强大的盛世，些许牺牲是在所难免的。在《天骄Ⅱ》中，这个职业更成为隐蔽性很高的偷袭和游击战的高手。刺客具有高敏捷高移动速度的特点，但血和防御都比战士较差。与其它游戏不同的是，《天骄Ⅱ》中的刺客抛弃了背刺之类的传统近身暗杀技能，转而张弓搭箭，以远距离攻击来骚扰敌人，同时他们还会埋设陷阱，近身技能则以腿法为主。尽管从定位上看，《天骄Ⅱ》的刺客更具备了一些猎人的能力，多少显得旁门左道一些，不过其刺客特色也是有不少发挥的，比如在武器上涂毒是刺客经常干的事，而在游戏里，玩家则可以在弓箭上附毒药，还可以使用各种内力陷阱，使敌人遭受冰冻、捆绑等异常状态。为了保护自己，刺客还有自我恢复生命的技能，以及提高闪避或隐身技能，从这一点来看，倒不失为一个生存力很强的暗杀高手。



刺客技能介绍

技能名称	学习等级	等级间隔	五行需求	技能描述	技能特点	技能耗魔	冷却时间
猛虎剪尾	0	10	无	基本腿法，最常见，也最为实用	第一级增加技能伤害5，以后每级增加技能伤害10点左右。	0	0
张弓之术	0	5	无	最基本的箭术，每个刺客都要自幼苦练	第一级增加技能伤害5，以后每级增加技能伤害10点左右。	0	0
鱼翔浅底	5	10	无	腿法技能，一位刺客前辈观鱼悟得，看似简单而隐藏杀机，能让对手倒地不起	第一级增加技能伤害25，以后每级增加技能伤害35点左右。伤害增加50%，并能击倒对手2秒。	20 每级+5	15
疾风穿杨	5	7.5	无	弓箭技能，快而准，曾有刺客凭借此技青史留名	第一级增加技能伤害40，以后每级增加技能伤害40点左右。伤害增加50%。	16 每级+4	0
金锥箭	10	10	金	蓄力技能，射出金光刺眼的箭矢，造成伤害并令敌人心驰目眩，手足无措	第一级增加技能伤害60，以后每级增加技能伤害50点左右。附加击晕2秒。	15 每级+5	10
犀渠之牙	10	10	木	蓄力技能，刺客在箭头上涂抹取自密林奇兽的毒药，中箭者会中毒，痛不欲生	第一级增加技能伤害60，以后每级增加技能伤害50点左右。附加20秒毒伤害。	15 每级+5	10
冰蟾精魄	10	10	水	蓄力技能，刺客将阴寒的内力凝于箭矢，然后射出冻结敌人	第一级增加技能伤害60，以后每级增加技能伤害50点左右。附加6秒冰冻效果。	15 每级+5	10
赤焰兽魂	10	10	火	蓄力技能，射出强劲的箭矢，力道凶狠有如野兽，猛烈撞击可令敌人暂时失明	第一级增加技能伤害60，以后每级增加技能伤害50点左右。附加10秒失明效果。	15 每级+5	10
鬼卒缠身	10	10	土	蓄力技能，射出附加邪门诅咒的箭矢，让敌人疲惫不堪，攻击力降低	第一级增加技能伤害60，以后每级增加技能伤害50点左右。附加20秒虚弱效果。	15 每级+5	10
静心诀	10	无	无	刺客在长期的冒险生涯中学会了静心宁神，使用后可以轻松避开敌人的进攻	使用后有1秒钟的无敌时间，然后在剩下的9秒内增加闪避率。		30
守株待兔	15	7.5	无	陷阱技能，刺客可以埋设陷阱让踏入的敌人受伤	埋设一个能够单体伤害的陷阱。第一级增加技能伤害100点，以后每级增加45点，伤害增加100%。	40 每级+8	15
图穷匕见	20	7.5	金	蓄力技能，有较强伤害，很多刺客喜欢用它来击杀猎物	第一级增加技能伤害150点，以后每级增加50点，伤害增加150%。	60 每级+10	15
枯木逢春	20	7.5	木	江湖险恶，受伤在所难免，这一招可以让刺客自己治疗伤势	第一级回复生命400点，以后每级多回复120点。	120 每级+20	30
捆仙索	20	7.5	水	刺客可以施展仙术让敌人动弹不得	第一级增加技能伤害30点，以后每级增加25点左右，使敌人在6秒钟内无法移动。	90 每级+15	30
飞火流星	20	7.5	火	弓箭技能，由养由基传下，可以快速向同一目标射出多支箭矢	第一级增加技能伤害80点，以后每级增加30点。连射3箭。	60 每级+10	15
飞沙走石	20	7.5	土	腿法技能，狂风般扫踢身边每个敌人，后来此式甚至流传海外	第一级增加技能伤害110点，以后每级增加40点，踢击身体周围所有敌人。	60 每级+10	10
追星赶月	25	7.5	无	弓箭技能，熟练的刺客可以同时射击多个目标	第一级增加技能伤害100点，以后每级增加30点，射出一排5支箭矢，伤害箭矢飞行路径上的所有敌人。	40 每级+6	0
奇门遁甲	30	7.5	金	陷阱技能，高级刺客能将玄门秘法与陷阱之技融合，爆炸后伤害范围敌人并使之眩晕	陷阱爆炸后伤害范围敌人，并使他们眩晕。第一级增加技能伤害30点，以后每级增加25点。		15
密林毒瘴	30	7.5	木	陷阱技能，内置瘴气，爆炸后能令范围敌人中毒	陷阱爆炸后伤害范围敌人，并使他们中毒。第一级增加技能伤害30点，以后每级增加25点，		15
溟海冰山	30	7.5	水	陷阱技能，内藏北冥玄冰，爆炸后能伤害、冷冻附近一定范围内敌人	陷阱爆炸后伤害范围敌人，并使他们冰冻。第一级增加技能伤害30点，以后每级增加25点，		15
火海燎原	30	7.5	火	陷阱技能，爆炸后喷出烈火伤害敌人并灼伤眼睛，使他们失明	陷阱爆炸后伤害范围敌人，并使他们失明。第一级增加技能伤害30点，以后每级增加25点。		15
天崩地裂	30	7.5	土	陷阱技能，大范围陷阱攻击，造成很大伤害，还能使被波及到的敌人沼化	陷阱爆炸后伤害范围敌人，并使他们沼化。第一级增加技能伤害30点，以后每级增加25点。		15
后羿射日	35	10	无	弓箭技能，上古一位有名的神射手传下，不仅射程很远，而且伤害极大	第一级增加技能伤害150点，以后每级增加45点，伤害增加150%，伤害被波及范围内的所有敌人。	120 每级+20	0



货架系统 打坐摆摊也疯狂

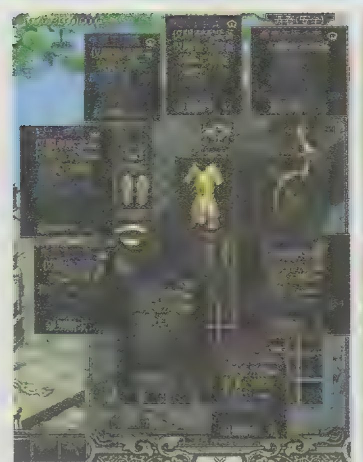
除了新职业外,《天骄 II 刺客列传》中还开放了众多重要的新功能。"货架系统"便是为天骄玩家们量身定做的轻松摆摊系统。厌倦了打怪升级的日子,做一个"对影只唱清平歌"的逍遥商人,领会另类的游戏乐趣,是不是更加吸引你?以往东买西卖的倒腾装备,多少有点麻烦,而如今卖家都有了自己的根据地,大大方便了那些云游四方寻购宝物的玩家,在任何国家的首都市场区中,你都可以体验疯狂购物的快感了。

在《天骄 II 刺客列传》中开放的摆摊系统,需要玩家学习相关的技能才能够获得。当玩家等级达到 10 级,与各国首都的商人对话,会出现学习摆摊技能的选项,选择后得到摆摊技能。需要注意的是,摆摊技能只能在各国首都和洛阳、巩邑使用,当玩家在其他位置使用该技能时系统均会提示"只有摆摊区域可以使用"。在战斗状态、坐骑状态、竞技状态、PK 状态、红名状态中,均不可以使用摆摊技能。

使用该技能时,身上需要有足够的金钱和足够的空间,如果金钱不足或者没有多余的空间,使用技能时会失败,并且 5 秒内不能再重复使用。摆摊后,打开察看商品界面,可以看到贩卖商品的价格、数量等等信息,而角色身前会摆放一块布面作为摊位,头上血条将显示摊位名称信息。玩家可以给自己的摊位起一些响亮的名字来招揽顾客,字数最多可以写 10 个汉字。当玩家处于摆摊状态时,将无法移动、无法攻击、无法被攻击、无法使用物品、无法使用除摆摊技能之外的其它技能。当其他玩家的鼠标指向摆摊玩家时,鼠标变为提示符号,你可以查看在摆摊玩家想要出售的物品。

关于摆摊交易操作流程也是比较简单的,玩家只要将物品移动到货架栏中(任务道具、绑定道具无法交易),设置每个道具的单价,多的可以







叠放出售。不过你一定要记得,已经在出售的物品是无法再次拿起或移动的,除非取消摆摊。拥有了强大的货架系统,相信喜欢经商的朋友定能在其中得到无尽的乐趣,有收集装备癖好的人也可以方便的得到梦寐以求的极品了,真的是一举两得啊。

让世界倾听你的声音

身在异地,想念亲人的你,是否在每个月夜都会有孤独的感觉呢;当你在商场掏宝,是否对异地的差价也希望了解透彻呢;在战场上,无论是身处秦国的兄弟,还是人在魏国的好友,如果你需要协助,他们是否都能及时闻讯赶来呢?这振臂一呼天下应的感觉,你是否渴望体会呢。在过去的《天骄 II》中,也许这些只是个梦想,但是现在你会发现,这个世界中的每一个人都能听到你的呼喊。

此次,《天骄 II 刺客列传》中开放了"世界频道",它使玩家间的沟通更加完善,最大限度的让所有玩家体验到世界的喧闹,让千里传音不再是想象中的事情。世界频道是一个特殊频道,具有一些其他频道没有的特点,比如全服务器传播,不可屏蔽等等,因此世界频道一般不用于交流而是用于发布重要信息,并且这是一个收费频道,玩家每次在世界频道中发送消息都需要交纳 500 文钱。世界频道的消息同样有字数限制和时间间隔限制,字数限制和其他消息相同,时间间隔定为 1 分钟。

技能系统 战斗变化更丰富

还记得目标软件曾经承诺的么,玩家将拥有属于自己的独门绝世武功。就像没有两个道具完全相同一样,在《天骄 II》中也不会有哪两个玩家练就相同的武功。《天骄 II》的技能分为主技能和子技能,如果说主技能是一套剑法的话,那么子技能就是剑法中的一招一式。游戏中有超过 150 种的主技能和超过 500 种

目标、江民联手启动《天骄 II 刺客列传》无忧夏天

6 月 17 日,北京天鸿酒店,中国五大网络游戏运营商之一的目标软件,联合国内安全软件领军企业江民科技举行了主题为"安全网游,清爽 e 夏"的目标·江民大型暑促攻略启动仪式,暨《天骄 II 刺客列传》公测发布会。

在会上,目标软件向媒体展示了《天骄 II 刺客列传》的内容,并宣布与江民科技携手合作,利用暑期销售旺季的来临,通过客户端捆绑、渠道协同等推广方式,在全国范围内普及"安全网游"新模式。

据悉,江民今夏将推出《江民杀毒软件 KV2005》,其中新增了"木马一扫光"和"未知病克星"功能,特别针对网络玩家,提供更安全的信息防范措施。

同时,目标软件总经理张淳先生还在发布会上透露,研发了两年多的里程碑大作《傲世 Online》也即将于暑期与玩家见面,随着目标"骄傲"系列产品的推出,目标也将稳固网络游戏五大运营商地位,从而实现年底"保五争三"的目标。





的子技能。这两种技能的搭配，就产生出千般变化，从而使玩家拥有只属于自己的独门武功。这次子技能系统的震撼推出，相信众多粉丝们早已跃跃欲试了吧。



神兽坐骑显神威

金光一闪，大地开始不住地颤抖，四周渐渐笼罩在黑雾之中，世界似乎陷入一片死寂！五彩光芒乍现，一匹巨兽出现眼前，它身披鳞甲、头生独角、脚踏五彩祥云。望着它远去的背影，人们心潮澎湃，难道神兽降世，天下必将有纷乱发生？

此次《骄天 II 刺客列传》中，麒麟将可以供玩家骑乘，它拥有比寻常坐骑更高的生命，更快的速度让你体验到风的感觉，更强的防御力充分的体现出神兽的强悍，不但有上面那些寻常坐骑无可比拟的优势，而且麒麟还可以自动回复生命和拥有自己的攻击技能。另外，麒麟还有不败（虽然主人已经阵亡但是高贵的麒麟是不会被凡人所灭的）、不死等特性，如果拥有一头这样的上古神兽供自己驰骋，那是多么惬意的一件事啊。

不过神兽的获得也不是很容易的，麒麟神兽不仅是我们在游戏中最值得炫耀的宝物，还将是帮派的象征，它是不可能通过杀怪掉落的，而且在 NPC 那里也买不到，只能通过参加官方线上活动后的奖励方式获得，也就是说，麒麟是非常稀少的，甚至是唯一的。真应了那句话，物以稀为贵呀。其实还有一个获得方式那就是 PK 掉落，这种方式不会是 100%的获得而且有的时候还会有生命危险，甚至会让有些帮会追杀上黑名单，不过这些都不是重要的问题，最主要的是你可以依靠自己的努力，获得这上古传说中的神兽。

大家对于这样一个如此"高级"的上古神兽是不是很期待呀？总之，拥有这样一头上古神兽作为自己的坐骑，将不仅仅是战斗的好伙伴、一种身份的象征，更可以彰显自己的英雄本色，成为人人艳羡的乱世英豪！



团队竞技场 英雄显锋芒

纷争的乱世，你已经用手中的利剑为自己开创出一条属于自己的道路，面对追逐功名的众人自己也有少许的动心，现在《天骄 II 刺客列传》中将激情奉献团队竞技，让身手不凡的你在众人面前一展英姿。

参加团队竞技的玩家，先要在各国首都找到指定 NPC 与其对话。这里可以了解到关于竞技时间、竞技人数、参与等级的要求。目前竞技时间以 20 分钟为一场，每次比赛玩家至少选择 20 分钟的战斗，可以连续选择多个单位时间（最多 6 个单位）也就是说竞技的最长耗时为 6×20 分钟。团队竞技分为 10v10,20v20,30v30……60v60 共六种规模。团队竞技将按等级收费，每个玩家需要交纳等级×5 的入场费。

每次定制一场竞技之后，你将会得到一个邀请牌，将令牌交给被邀请帮派成员，对方点击邀请牌后既可参加竞技。选择对手后，系统发放世界消息，"XX 和 XX 预订了一场战斗"并公布战斗时间、人数和等级。红名玩家不允许进入竞技场，在竞技战斗过程中不可以攻击本队人员。

在团队竞技中玩家死亡会有场景公告，提示哪个队伍的 XX 被哪队的 XX 杀死了，并且显示比分。被杀的玩家不能原地复活，必须在场景外复活，复活后可以再次进入场景。

团队竞技战斗会在预定时间 2 分钟之前结束，并且公布比赛结果，获胜方以及本次竞技的杀人王均可拿到奖品。

团队探险 惊喜不停

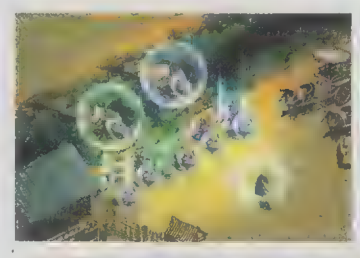
光有团队竞技还不够，为了磨练团队的配合，此次《天骄 II 刺客列传》中隆重推出团队悬赏令任务，让玩家可以结伴冒险。悬赏任务的内容相信玩家已经有了解，每天玩家都可以接到 5 个悬赏任务，在杀怪升级的同时完成任务也可得到额外的奖励。而团队悬赏任务，则是需要整个团队去完成。

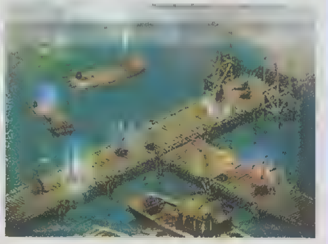
作为现有悬赏任务的补充，团队悬赏任务需要由队长接领。任务中将考验团队间的协助、交流、合作，大家在完成任务的过程中，将体会到不寻常的"团队"感受和不一般的经历，同时完成团队任务的奖励也是非常难得的好东西哦。

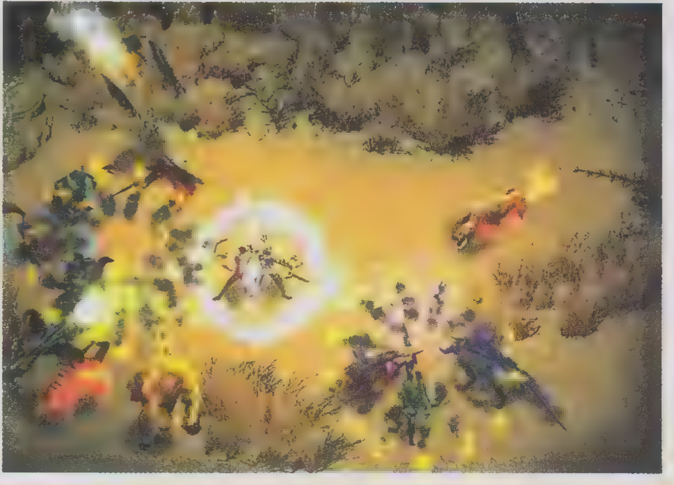
团队悬赏令，可在各国首都的守城副处领取。获得任务卷轴后，队伍将可以传送到指定任务场景。队伍必须达到 5 人（满队），队长才能点击卷轴开启任务（卷轴只标明任务等级，没有任务目标），同时接受任务时将要判定是否队伍中的所有人都符合等级上限，如果不符或团队中有人已接受团队悬赏任务，队伍将无法接到新的团队悬赏任务。值得一说的是团队悬赏任务一天只能接受一次，每天更新时间是凌晨 6 点，此时没有完成的任务会自动失败。团队悬赏任务等级需求从 30 级开始，这对高级玩家而言也算是新的挑战，这里不但可以让你加快升级速度，更有奖励的诱惑哦。

团队悬赏令任务奖励将会有正常水平的经验值和金钱奖励，以及特殊奖励（特殊定制材料）。而且杀死 BOSS 即得到奖励，之后回去与守城副将对话得到另外经验值奖励 10000 点。

无限期待，无限精彩，战国的硝烟已经弥漫在你的身边，热血沸腾的你还在等什么？《天骄 II》的世界里拿起你手中的长刀和伙伴们一同去开辟属于自己的天空。■







网易专区 Channel One

飞飞职业大对抗

文/任性蔷薇

飞飞 FLY FOR FUN

《飞飞》是款很有特点的游戏，尤其是在飞行方面表现不俗。不过对于一款网络游戏来说，玩家和玩家之间的较量也是游戏的一个重要乐趣。因为网络游戏的最大特色就在于玩家之间的互动上，可以说PK是互动之中最直接的，最普遍的，虽然是有那么一点点暴力色彩，不过对《飞飞》这样一款Q到极至的网络游戏来说，PK更是一种进步的动力。

言归正传，我们就来说说各个职业以及这些职业的不同类型在PK和反PK之间的游走吧。

职业大碰撞

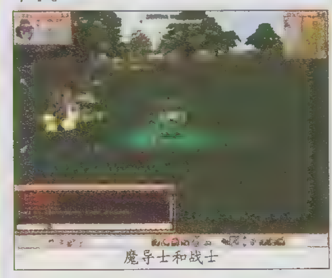
魔导士、战士、圣职者，这3大职业构成了《飞飞》的游戏职业体系。由于《飞飞》的设定中有允许升级之后自由加点，于是各种职业之下又有不同的类型。根据升级属性的不同，分为四个种类：智力型、体力型、敏捷型、力量型。我们就先从这些职业类别开始说起。

首先说说魔导士。魔导士出色的造型设计和华丽的职业特色都让玩家非常喜爱，也是游戏中许多玩家的首选职业。在这个职业中，只有3个类型，因为力量这个属性对魔导士来说没什么大用，所以魔导士分为：智力型、体力型、敏捷型。

智力型魔导士是攻击最高的一个职业，尤其是全智型魔导士。不仅仅是在这个职业中，而是在整个游戏中都是攻击最高的。特点是高攻击、练级速度快，但是相对的来说体质比较弱。练级优势在前期，后期发展速度较为缓慢。

体力型魔导士在魔导士中HP最多，可以说是魔导士中的血牛。全体魔导士更是其中的极品，抗击打性极强。在打宝和PK方面也有一定的优势。

敏捷型魔导士防御高。打宝指数比PK指数高。因为PK阵营里强中自有强中手。

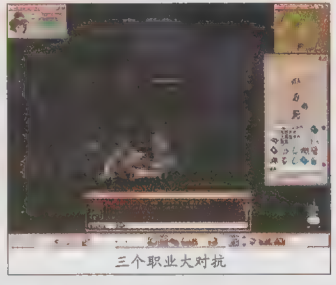


魔导士和战士

其次来看看战士。战士不用考虑智力因素，因此也只有3大类型·体力型、敏捷型、力量型。战士这个职业本身的基础就是高防高血，不论哪个类型的战士都是抗击打能力颇强。但是体力型战士又是所有战士中HP最多的，更耐打一些。其中极品就是全体战士，很强的战士职业，典型的血牛。全体战士一般使用斧头作为武器，主要是用斧头来对防御作一些弥补。但是由于全体战的HP高，在练级中也不容易被爆击秒杀，所以安全性也高。

防御最高的是敏捷型的战士，如果是全敏战士的话在练级方面相当的不错。防御和闪避都很高，55级之后有一个“战神附体”很实用，可以增加攻击。

力量型战士攻高防御不弱。其中全力战士的攻击是比较强的，单挑洞外比自己高一级的BOSS基本没问题。但是装备方面需要花大力气、大价钱。当然如果是PK就比较怕魔导士了。



三个职业大对抗

最后来看看圣职者。圣职者是个很有意思的职业，虽然智力和力量是两种截然不同的发展方向，但是在圣职者这里却被融合了。这个职业既适合做智力方向的发展，也适合做力量方向的发展。

智力型圣职者基本上是属于辅助的，但是操作复杂，特别不适合新手操作。练起来也比较难。单P方面没什么可提的，但是群P中却又是必须的后勤辅助。

体力型的圣职者HP高，但是辅助性和攻击性较弱。这个加点法仁者见仁，争议颇多。敏捷型圣职者防御比较高，和体力型有很多类似的地方。

力量型圣职者可以说是被当成战士来练的牧师，攻击性比较强，不过辅助性上就远远不如智力型圣职者。

总之，各个职业是各有特色，每个流派也有不同的差别。但是我们今天要说的是各个职业之间的对抗，那么在了解



战士的COOL LOOK


我是全智魔导士哦

了这么多的职业特征之后，我们的职业对抗大赛就将开始了！

对抗赛实录

首先出场的是PK中拉风的职业——魔导士。

全智魔导士风头最健，因为他那无视一切的攻击实在是PK能手。基本上全智魔导士在单挑中的胜算都是最大的。基本秒杀对方！胜算是90%，还有10%看操作。

魔导士VS战士，总体胜算（所有类型的魔导士对阵所有类型的战士，下文中的总体胜算同理）概率90%。

魔导士VS圣职者，总体胜算95%。

而魔导士之中，不同类型的魔导士之间的对抗又如何呢?当然还是全智魔导士的胜算大。全体魔导士其实也是比较厉害的，但是如果遇见了全智魔导士还是要败下阵来。全敏魔导士又打不过全体魔导士。在魔导士内部的对抗之中，我们可以用这样一个公式来表达：全智魔导士＞全体魔导士＞全敏魔导士。当然，也会有一些意外的情况，比如等级相差、装备悬殊、操作意外等等。不过总体来说，全智魔导士还是最最拉风的PK能手。

在歌声和掌声中战士出场~!

全体战士和全力战士是非常受拥戴的，因为他们的单P能力也很强。全体战士在对抗赛总的优势就是他的高HP，只要不死就有胜利的希望，对吧？而全力战士就是江湖中的刀客，一击必杀，如果击杀不了对方也许就会被杀死。对于全力战士来说，PK是非常刺激的活动。敏战虽然防御和闪避高，但是依然逃不了全智魔导士的魔手，在被秒范围内。

战士对圣职者就比较有看头了。操作还是非常关键的，其次就是看对什么样的圣职者。圣职者的修炼是比较复杂的。对于PK型的圣职者来说打战士就是小菜一碟。不过如果是力量型战士遇见了辅助性圣职者，那么输赢就不好说了。

总的来说，在战士的各个种类中，对抗是有差别的。谁更会利用时机谁就能赢得最后的胜利。

最后，我们来看看圣职者。他们在鲜花中出场了……

辅助性圣职者也就是全智力圣职者是群P中的必须人物，但是在单P的对抗中操作和际遇也是非常关键的。其他类型的圣职者PK并不弱，但是因为加点方向的不同，所以各自的对抗特色和胜算机率也大不相同。

先看看圣职者和战士的对抗：智力、天马行空、回避、命中、敏捷、体力、最后加昏厥，见到战士就上去敲。搞定！怎么样？是不是很简单呢？呵呵，其实圣职者要和战士PK都找比自己等级高的战士，因为同级的战士里基本是圣职者赢，当然前提是你操作得好。刚开始的时候很关键，多数战士会用技能打你，而且破坏力比较高。大约顶过两轮技能攻击以后，你就会发现战士一

战士就只有刷HP了，一直刷到他没HP为止。不过打死战士也是比较浪费时间的事情，因为他们HP多，而且身上带的也不少呢。

圣职者和魔导士的对抗中，胜算很小，10%左右吧。那10%还看运气，主要是看法师晕得快还是放技能快。如果你先打晕他，或者他一下打不死你，那么基本上就是你赢了。

圣职者对圣职者，胜算50%。输赢对半，不好说到底是谁赢。第一看修炼类别，第二看操作，第三看运气。反正只要不被秒杀，基本就是对方死。

PK是永恒的，游戏是快乐，《飞飞》是我们选择的。OK，快快投入游戏，去玩玩大对抗吧！■


休闲装，HOHO，你还看得出来我是什么职业么？



《大话西戏Online II》感言征集获奖读者揭晓

自从本刊5月号刊登了“情真意切——《大话西戏Online II》感言征集”活动的消息，近两个月来陆续收到了来自各地“大话”玩家的寄来的感言，其中颇有催人泪下的肺腑之辞，更有玩家为我们讲述了游戏中发生的动人故事，在此特别向所有参与活动的读者表示感谢。

本期，我们从众多感言回函中挑选出八位幸运读者，将他们的感言刊登如下，与全国的“大话”玩家一同分享。只可惜篇幅所限，未能将简短话语背后的心情故事在此刊登，相信那一番感动自在心头吧。

本期获奖读者将获得网易公司提供的《大话西游II》T恤一件。我们的活动还在继续，请大家继续踊跃参加。

★你退后！呆在我身边是最安全的地方，就算死，我们也要在一起！——北京　关珊

★兄弟，没药了，你快逃，我扛着！——湖北　董托

★我找到了我的幸福，他遇到了他的天使——比亲人多一分心心相印；比情人多一份朴实无华；比亲情多一分迷醉；比爱情多一份清醒。永远的你，永远的我，永远也解不开的情节。——浙江　小强益

★在我们的生命中，我会去敲开很多门，因为门后都有我的爱人，然而，有些门，是我一辈子也敲不开的。——河南　耿夏楠

★不能同生，但能同在。不能相聚，但能相爱。——吉林　崔瑞峰

★特别的微笑，给特别的你。——贵阳　张晋潇

★最喜欢那不经意间涌上心头的感动。——四川　秦敏

★做人一定要有信念，做事一定要有恒心，一切有心皆有意。——青海　宋玉





梦幻帮派全攻略

文 / 幻雪凝烟



一直认为“梦幻”里面的帮派系统称得上是网易的杰作之一，其丰富的帮派任务，多种的研究技能，一直为广大玩家津津乐道。一个帮派的建立并不难，难的是如何把帮派的单位，即玩家发动起来共同建设好自己的家园，这是需要下功夫的。好了，废话少说，对于帮派，在下有些心得，发出来与广大的玩家分享。

一、关于帮派

有别于其他的游戏的是，“梦幻” 的帮派需要通过入帮的每个玩家不断的努力最终才能发展壮大。当我们向长安帮派主管交纳 300 万的建帮资金之后，也就意味你承担着一个重大的责任了。当响应的人数到达 20 的时候，帮派自动建立，这个时候，就可以找长安帮派传送人进入帮派，进而开始你的“梦幻”帮派之旅了。

二、有关帮派的各种技能

这里我重点的解释一下帮派技能的设置。大家都知道，梦幻的辅助技能在紫衣盗和黑山老妖只能学到四十级，所以要想学习更高级的帮派技能，就必须在帮派里面通过帮派研究。帮派技能的经验每小时刷一次，通过研究书房以获得最大技能经验的提升，帮派能研究梦幻所有的辅助技能，而相对来说，强身、冥想、烹饪、健身术、养生之道是每个帮派基本上都必须研究的技能，下面就来一一解释以上这几种帮派技能。

强身——按一定的比例提升血上限，这个就不用我多说了吧，至少得研究到 100 级。

冥想——由于梦幻里门派除了龙宫、大唐，其他的门派都相对缺魔法，所以冥想这个技能越来越被人所重视，帮派里最少得研究到 80 级，这样一些少加魔或者不加魔的门派才能在魔力上挽回一点劣势。

烹饪——这是个赚钱的好技能，做出一个长寿面就能卖 5W，而这些几乎不耗成本，烹饪研究到能做“醉生梦死”就可以，即技能到 65 级，当然如果你想 PK 的时候通过特技占优势，那就得把烹饪研究到更高级了。

健身术——提高体力上限，有了更多的体力，无论是打造还是炼金等都会方便很多，所以这也是必须得研究的技能之一。

养生之道——提高活力上限。由于烹饪和中医药理等赚钱的技能都需要通过活力来支撑，所以养生之道也是必须得研究的技能之一，有更多的活力就可以保证无论是烹饪还是炼高等级的药都得心应手。

而以下的这些技能是选择性的研究。

打造技巧——提高制作武器的能力。专门研究打造的帮派选修的技能。

裁缝技巧，炼金术——提高制作其他 5 种装备的能力。

暗器技巧——这个好象专门是为女儿村的所设计的一个帮派技能。

推荐最佳技能发展路线：烹饪→强身→冥想→健身术、养生之道。

三、帮派任务

帮派里面有四种任务，也是我们建议帮派所必须做的四种任务。青龙堂任务给帮派各种房屋的建造；玄武堂任务是维护帮派的日常发展；朱雀堂任务是保护帮派和别的帮派作争斗；白虎堂任务是给帮派提供日常维护和升级的资金。下面我就重点的讲述一下这几个任务。

1、青龙堂任务

帮派里的青龙堂任务可以说是给的经验最多，最容易完成的任务。在没有双时，也算是很好的练级方法，而且贡献多多。

任务性质：建设类，通过完成任务来提高帮派的建筑进度或规模提升进度。

领取方法：帮中成员可以找到青龙堂总管，通过对话领取任务。要求帮派当前设有内政（如金库、书院、药房、仓库等），并且领取者当前没有其它帮派任务（白虎堂的经营类任务除外）。

完成方法：

房屋建设 ——总管会说明建设房屋需要联系的人，找到相关人员对话，再回总管处复命即可；

物品收集——找到相应物品，回来给予总管。

可能需要的物品，以及普通战斗可能获得该物品的暗雷场景如下：

血色茶花（大雁塔一层、大雁塔三层、大雁塔五层、盘丝岭）

地狱灵芝（地府迷宫一、地府迷宫二、地府迷宫三、地府迷宫四）

血珊瑚（海底迷宫一、海底迷宫二、海底迷宫三、海底迷宫四）

鹿茸（长寿郊外、花果山、海底迷宫一、海底迷宫二、海底迷宫三、海底迷宫四）

孔雀红（凤巢一层、凤巢二层、凤巢三层、凤巢四层、凤巢五层）

凤凰尾（凤巢六层、凤巢七层）

任务奖励：包括经验和帮派贡献度。每完成 10 次任务为一轮，次数越高得到的经验奖励越多；帮派贡献度在 1–3 次任务时每次得到 1 点，4–6 次时为每次 2 点，7–10 次时每次 3 点。另外帮中成员每完成一次任务，帮派的建筑进度会提升 1 点。

要用的药品在帮派书院里都有卖，价格便宜。当帮派的物品价格指数在 5 时，药品是 500 一个和 1 点帮派贡献。帮派频道里出现帮派维护的信息后，书院刷药（估计在 45 分钟）。用的药就那么几种，所以要多去看看多买些至少每种在 1 组以上，这样做任务会非常快。

任务 NPC 坐标：

明觉：方寸山（61:42）用 FF 飞到长寿是最近的方法。

长寿村村长：长寿村（19:36）

刘洪：大唐国境江洲（311:295）

刘副将：长安（161:88）

王捕头：长安（38:58）

王夫人：长安（452:45）用回门派法术，然后传送长安。

慕容先生：傲来国宿（182:27）

陈员外：长安（166:33）

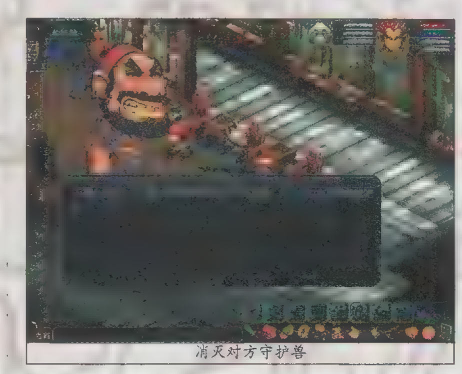
刘老爹：建邺城（37:27），FF 飞到建邺在进门的地方。

吴举人：长安（282:200）国子监

除了用 FF 飞，还有可以用剧情技能中的“奇门遁甲”做标旗。

奇门遁甲：

传授：方寸山觉岸，每级消耗 4 点技能点，最高为 3 级。



消灭对方守护兽




调查机关被发展

效果：在特定场景使用道具“导标旗”做标记，用以传送。1 级时可以在长寿村做标记，2 级时增加傲来国，3 级增加长安城。用导标旗速度很快。

2、玄武堂任务（厢房）

任务性质：维护类。通过完成玄武堂任务，可以提升帮派的繁荣度、安定度和训练度等属性。

领取方法：找玄武堂总管领取，要求领取者当前没有其它帮派任务（白虎堂的经营类任务除外）。

完成方法

除盗任务——领取任务的时候会被告知匪徒的位置坐标，找到并打败匪徒后，回总管处复命即可。打强盗必须用 PK 方式，不像挖宝的点就可以进入战斗，而且强盗的坐标有时候不准，在附近多转转。

巡逻任务——走动巡逻，需要战斗一次。胜利后任务即告完成，失败或逃跑会取消任务。

训练任务——训练帮派守护兽。领取任务后，到帮派兽室找到守护兽，选择训练，战斗胜利即可。当守护兽等级很高时，低等级的成员就不要去打了。守护兽的敏捷、躲闪都很高。

赏金任务——此任务要求等级≤40 级的帮派成员才能领取。领取任务后玩家在明、暗雷战斗胜利后，有一定的几率可以获得任务所要求的物品——黄庭经，将其交还给玄武总管即可完成。任务时间为 2 小时，中途下线任务保留。这个任务是最适合等级低的成员做，非常容易，不需要刻意的去打。每次升级前接这个任务，走路或练级时就可以打到，两全齐美。

任务奖励：包括经验和帮派贡献度。每完成 10 次任务为一轮，次数越高得到的经验奖励越多。

在除盗任务中，等级≤49 的玩家每完成一次任务，可以提高 1 点帮派繁荣度，50 级以上可以提高 2 点繁荣度。

赏金任务的奖励固定，每完成一次可以得到 1000 经验和 2 点贡献度，并为帮派增加 10000 的资金。等级≤29 的玩家，每完成一次训练任务，可以提高 1 点帮派训练度，30-69 级可以提高 2 点，70 级以上为 3 点。

巡逻任务不分等级，每完成一次任务，根据自己帮派当前安定度的多少，决定增加的安定度：当前安定度在 0-300 时，每次任务增加 3 点；当前安定度在 301-500 时，每次任务增加 2 点；当前安定度在 501-700 时，每次任务随机增加 1~2 点；当前安定度在 700 以上时，每次任务增加 1 点。

其它说明：任务时间为 30 分钟，中途下线不保留。领取任务 3 分钟后，如果不准备继续做下去，可以找帮派总管取消，需要扣除一定的罚金，扣除的罚金不会增加到帮派资金中，当前任务次数也清零。

3、朱雀堂任务

需要定 5 面旗子：颜如羽，觉岸，赵美人，刘副将，帮派接引人。

完成方法：

杀兽任务——领了任务后用接引人旗，输入敌对帮派编号进入，直奔兽室，用快捷键〖ALT+A〗攻击，注意要选个好宠，否则碰到最厉害级别（3 个级别）的守护兽（现在一般 60 级 +），级低的朋友可能会挂，或者严重影响速度。

巡逻任务——进入敌帮后，原地不动，侦察一遍。再找个最近的建筑进入侦察，便可交差了。为了速度，其他的不去，经验少点就算了。

破坏任务——由于龙女妹妹、地府双王和高老先生 N 远，不去，靠猜。颜、赵、觉、刘用飞行旗，如果猜错了，疗完伤，飞到接引人继续猜，直至完成。4 猜 1 或 4 猜 4 都有可能哦。回去后用〖ALT+G〗给朱雀总管。

4、白虎任务（跑商任务）

这个我就不多说了，有 N 多高手写出了跑商攻略。

四、帮派的升级技巧

1、由于帮派需要资金和房屋进度升级，所以在一级和二级帮派的时候尽可能的多造些药房，这样每次能多刷一些药，就可以在刷青龙任务的时候，不至于因为少药而取消能获得更多帮派贡献度的任务。

2、关于敌对帮派，既然为敌对帮派，不提倡具有攻击性的恶意毁坏。朱雀堂只是一个为增加可玩度的帮派任务，而不是为了恶意拆除其他帮派，现在因为这朱雀任务损害帮派所以经常导致玩家之间的无端 PK。

3、开设 80 以上跑商奖励，随着 80 以上玩家占帮派人数比例上升，而 40 级与 60 级跑商有明确的经验与奖励，许多 80 以上玩家还在延续 60 级跑商体制。帮派是大家的帮，就要大家为它做出贡献，我就有好多朋友，因为奖励太少，而不愿跑商，就算不增加经验也要适当调整帮贡。吸引更多玩家参与帮派建设。

4、关于帮派的地图，由于梦幻地图每格都要收维护费，所以不建议很大的地图，能把进入帮派的敌对分子跑到不愿意再来的程度就可以。


侦察完毕

五、总结

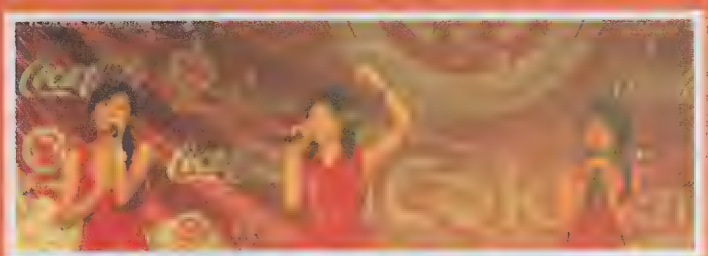
一个帮派之所以作为一个群体存在，必然有它的核心、中坚、跟基石。帮派的建设不只是需要一个或一部分人的努力，更需要全体人员的共同奋斗。■





九城专区
Channel One





SUPERSTAR!







可口可乐"要爽由自己、冰火暴风城"嘉年华

6月7日，暴雪娱乐宣布在其大型多人在线角色扮演游戏《魔兽世界》中首次发布两处玩家对玩家(PvP)战场。这些倍受期待的PvP战场具有与众不同的地图设计和游戏目标，将为《魔兽世界》新老玩家带来全新的竞争游戏体验。

6月11日，中国上海。在为期两天的魔兽嘉年华现场，暴雪娱乐总裁兼创始人麦克·莫汉、第九城市董事长兼CEO朱骏、可口可乐(中国)总经理苏柏梁，共同进行了"扬帆起舵"冰火启动仪式，标志着《魔兽世界》战场系统在中国的启用。

虽然《魔兽世界》自推出以来在游戏内容上一直保持着更新，但到目前为止，PvP战场的发布是对游戏内容的最大更新。现在，玩家们可以按游戏的对立阵营设定来体验部落与联盟之间的战争，今后的更新中还将引入更多的战场。



《魔兽世界》中的战场是指激活了PvP的特定区域，玩家在战场中进行战斗，以此获得荣誉点和价值不菲的游戏奖励。每处战场都有特定的设计理念和游戏风格，为玩家带来独一无二的战争体验。目前首次开放的两处战场是奥特兰克山谷和战歌峡谷，前者是为高等级玩家设计的大型战斗区域，而后者则是为21级以上的玩家设计的小型战斗区域。

奥特兰克山谷允许每方最多40人参战。在洛丹伦的奥特兰克山脉高处的茫茫雪域中，对立阵营的玩家、NPC守护者、PvP任务、独特的怪物，这一切终将引发一场极具挑战性的史诗般的冲突。在奥特兰克山谷中，玩家有数小时的时间来有计划的运用战斗策略，实现关键目标以获得



红色







排队！







荣誉点，并最终取得战场的胜利。

位于灰谷森林和贫瘠之地边界处的战歌峡谷同样需要战争策略和团队合作，但是玩家平均只有 45 分钟的游戏时间，因此把握游戏时间相当重要。战歌峡谷允许每方最多 10 人参战，玩家需抢夺敌方旗帜并将夺来的旗帜带回己方营地，同时保护己方旗帜不被敌方抢走。三次夺旗成功即可获胜，玩家将对应获得 3 个荣誉点。

在战歌峡谷和奥特兰克山谷中获得的荣誉点将累积记入该玩家的魔兽世界荣誉系统，帮助玩家获得军衔。作为人物职位高低衡量尺度的荣誉系统允许高军衔的玩家获取高级物品。暴雪目前正在开发新的战场，包括全新的游戏设定和风格，并将在稍后的几个月中对这些战场进行测试。





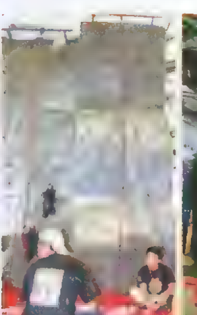


COSPLAY！人类法师 MM、矮人火枪猎手、精灵盗贼 MM，中央舞台更有精彩的 COSPLAY 社团出演！











金币！[illegible]、[illegible]、[illegible]、[illegible]、[illegible]，现场也随处排起了长龙，原来游戏外都是"金子惹的祸"！只有可乐大[illegible]活动[illegible]人，赶快"发表"你和朋友们的靓照吧。





这个世界绝非一成不变，除了我们追逐自由之心。

本期我们非常高兴的看到家游读者的投稿，与一般的任务攻略不同的是，它提供给我们全新的任务诠释，正如充满个性色彩的 WoW 所提供的无尽可能性。

——家游 WoW 勇者团

魔兽世界

99 条军规 PART3

No.17 奇巧任务类

通过在卡利姆多大陆执行联盟灰谷"莱恩的净化"任务，联盟阵营各职业均可凭借"不正当手段"获得"变身能力"！

以变身的名义

——联盟灰谷"莱恩的净化"任务完全攻略

《魔兽世界》中德鲁依的变身能力大家是有目共睹的，当然其他职业也只有羡慕的份。笔者日前在西部荒野遇见一盗贼，忽见其变成一熊怪，颇有小德之大熊风范！笔者立即上去搭讪，其实主要就是想知道他是怎么变身 di~:)

原来，通过在卡利姆多大陆的灰谷做一个任务（最终至 30 级的难度），联盟阵营各职业均可凭借"不正当手段"获得"变身能力"！那就让我们赶快踏上寻求"变身能力"的不归路吧……

首先，如果你还没有在这块大陆上有任何的足迹，那么整个旅程的最初当然是以卡利姆多大陆的奥伯丁作为起点。精灵种族离岛之后就到了这儿，若你在东部王国诞生，那么可以去米奈希尔港坐船，注意右边码头才到奥伯丁，左边码头是去塞拉摩岛。到了奥伯丁后当然先开航线啦，鸟窝就在栈桥抵岸后的右边木台上。此后沿大路一直向南走到下一个区域"灰谷"中部的阿斯特兰纳，先在区域入口左边河岸开航线，然后去旅店的莱恩·狼行者（位置①[37,50]）那里接任务——"莱恩的净化"。（图 1）



图 1:左狼右虎的莱恩还是很容易找到的。

接着是要去找泰洛尼斯，向西沿大路折返来到法拉希姆湖，他的尸体在湖心小岛上（位置②[20,42]）。检查一下尸体会发现"泰洛尼斯的日记"，里面有很详细的魔棒信息。日记中说这里应该有块宝石，如果不见了就肯定是落在鱼人的手里。既然这样那就去打附近的鱼人咯，杀了一阵子果然从一个鱼人身上掉了个"发光的宝石"，带着日记和宝石回到位置①去见莱恩吧。（图 2、3）



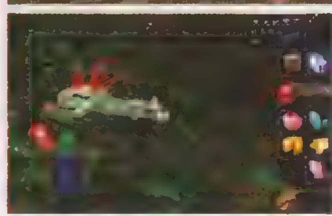


图 2:湖心岛赫然看到可怜的泰洛尼斯的尸体;
图 3:附近的鱼人很容易掉落他们吞掉的宝石。

"发光的宝石"是达图尔所造的魔棒的一部分,莱恩希望你能根据泰洛尼斯的日记记述,从西北方的月亮井开始寻找魔棒的其它部分。注意这里的翻译有误,月亮井其实在东北方(位置③[53,46])。来到月亮井旁,找到树妖 MM 莎尔蒂恩。(图 4)



图 4:沿着林间山坳一路上山来到月亮井。

通过树妖 MM 知道,要从东北方的费伍德森林附近的一个树人那儿得到一把"木制钥匙"。来到狼嚎谷这个区域,很快可以从疯狂的古树身上打出钥匙。(图 5)



图 5:打这种树妖还是很容易掉落木制钥匙的。

拿到钥匙后再来到一个有碎石块的山坡入口找到林间空地(位置④[54,35]),其中有个旧箱子,用"木制钥匙"打开它,就得到了魔棒的第 2 部分"铁杆"。注意开启如果没有拾取,想再打开就需要另外再打一个"木制钥匙",也就是说每把钥匙只能使用一次。(图 6、7、8)

回到树妖 MM 那儿交任务,接下来是寻找魔棒第 3 部分。这次要去通向贫瘠之地的道路东边寻找一个叫朵丹尼尔的德鲁伊。这里就要仔细看日记了——线索并非在那附近的朵丹尼尔兽穴,而是日记第 11 页中所说,那个区域的软泥怪会吞掉一切比它们小的东西——当然包括箱子!夜歌森林通向贫瘠之地路东的区域很容易看到腐烂的泥浆怪(名字和日记上稍有不同,位置⑤[70,76]),打上一阵终于掉出个"生锈的箱子",打开一看,哈哈,魔棒第 3 部分"铁质柄头"到手啦!(图 9)



图 6:在这个乱石岗里面就是要找的林间空地;

图 7:每把木制钥匙只能开启这个旧箱子一次;

图 8:所以赶快拿了里面的物品吧!





再回到位置③树妖 MM 那儿(说实话我都跑死了要不是为了变身真的不想做了),等她把魔棒还原,又发现需要重新注入能量——这次是去东南方找"隐藏的神殿"。注意这里的翻译有误,应该是"隐藏的神龛"。其实就很小的一个神龛,我当时满世界的找神殿就是没有……具体位置其实也不远,就在东边隔着一道山梁的山上(位置⑥[56,49]),注意沿山坳一直上山就到了,别跑过林中树居的位置。(图 10)



图 9:打出这个宝贝可是需要一些耐心的,有掉落机率时就这样啊……



图 10:这个小小的神龛在上山小道尽头的大树洞里。

右键点击神龛为魔棒注入能量后,终于拥有了达图尔的变形魔棒!使用一下看看——哈哈,好 BT 的熊怪啊,虽然这只是外形的改变,不象德鲁伊那样有属性的提升,但在公会聚会的时候突然变身,一定会迷倒众生!注意这个魔棒在这个系列任务最后会被收回,所以如果想要随时拥有变身熊怪的能力,在任务最后就不要去交了,删除任务保留魔棒就好。(图 11)■(文/李可)



图 11:嗷~~熊形态可是具备操作性的，战斗、奔跑、对话都不妨碍，但骑马就不行了。

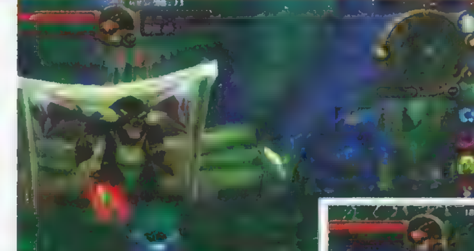


图 14:杀死兰恩·血牙和他的保镖；

图 15:别忘了拾取兰恩·血牙的颅骨。

附注:后续任务

再回到位置③树妖 MM 那儿交了任务，然后被指示要带着复原的魔棒回到位置①莱恩·狼行者那儿。莱恩会让你通过使用魔棒变形成熊后接近一个尚未堕落的熊怪然后与其交谈。这个“尚未堕落的熊怪”克罗格就在密斯特拉湖的南边（位置⑦[51,75]），在瀑布上方，从湖边山坡有火把的地方上去一点右转就能看见。

注意如果在跟他见面之前没有使用魔棒变为熊形态，它可是会攻击你的。变成熊怪形态靠近它才会和你谈话，“嗯，没错，你是我的同类，而且你也没有堕落……”一番谈话后他会要求杀死兰恩·血牙（30 级）和 4 个血牙保镖，他们的位置就是在东边相邻一个山坳中的血牙营地，只需从之前上山的山坡入口向东一些，沿另一个山坡入口向上就能找到（位置⑧[55,80]）。（图 12、13）



杀死 4 个血牙保镖和兰恩·血牙，拾到他的“兰恩·血牙的颅骨”，然后回到位置⑦找克罗格交任务，之前同样不要忘记先变熊。这时他会再给你一个任务，让你带着“兰恩·血牙的颅骨”和“达图尔的变形魔棒”去位置①的莱恩那儿，完成这一系列的任务。（图 14、15）

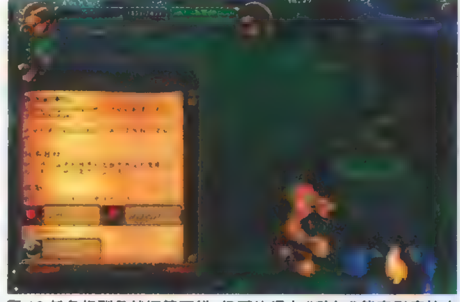


图 16:任务报酬虽然还算不错，但哪比得上“私扣”熊变形魔棒来得诱人?!

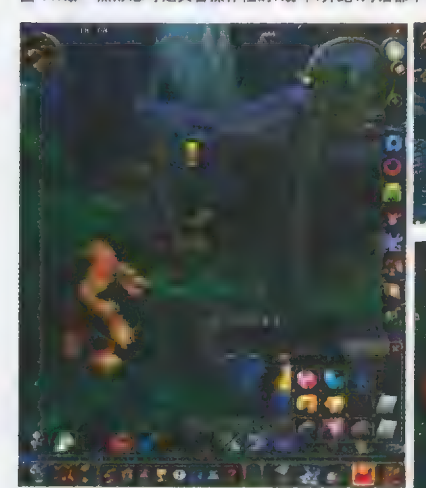


图 12:变身为熊形态上前领取任务；

图 13:但若是人形态的话就不那么友好了……

完成最终任务会获得“冰川石”（双手锤 60-91 伤害 速度 3.60 秒伤 21.0 击中时可能：冲击目标对其造成 75 点冰霜伤害）或“开槽之刃”（单手斧 25-46 伤害 速度 2.20 秒伤 16.1 +3 力量 +3 耐力），同时获得一枚“真银戒指”（+1 耐力 +6 精神）。（图 16）

不过，最后找莱恩交任务的话就会失去魔棒，笔者正是为了魔棒才来做这个任务的，所以为了保留我的变身能力，当然放弃了最后交任务的步骤。祝大家都能完成这个跑死人的任务，早日变成大熊。



老少共享其乐融融

6月3日—6月5日，“2005数字生活嘉年华”活动在上海科技馆圆满结束。此次活动的主题是“欢乐家庭，老少共享”，由市科协、市科技发展基金会和上海科技馆主办，盛大网络作为支持方举办了内容为绿色休闲游戏的擂台赛。

《泡泡堂》的擂主是来自上届老年人比赛的冠亚季军，都是60岁以上的老人。许多老年人比赛时还不停地调换合适的眼镜，却丝毫不减比赛的热情。一位王姓老爷爷以前从来没有接触过《泡泡堂》，今天到科技馆一看，有这么多老人正在比赛，还那么兴趣高昂，顿时来了兴致。在工作人员的指导下，王爷爷很快就掌握了游戏的基本操作，还参加了擂台赛。他当然不是擂主的对手啦，虽然输了，但王爷爷兴致不减。得知《泡泡堂》还有一机双人功能后，王爷爷表示回去后一定让他的小孙子陪他一起玩《泡泡堂》。

现场还来了许多孩子，将赛场的气氛烘托得相当热闹。孩子们嚷着要和老年人比赛，他们之间的年龄有的相差5、6倍之多。老擂主被一个只有十岁出头的孩子拉住，一定要举行一场比赛，一决胜负。看小孩的架势就知道他一定是个泡泡高手，老擂主也沉着迎战，本来是三打两胜，但双方一直相持不下，一連几次平局，最后擂主还是技高一筹，赢了小选手。这对老少相对而坐，形成了一道独特的风景线，吸引了在场的无数眼球。

此次活动不仅丰富了老年人的业余生活，还让老年人和年轻人一起体验游戏，既消除了他们对电脑的隔膜，更加深了老少之间的交流和沟通。■

四年，弹指一瞬间

——写于《热血传奇》1.85版更新之际

文/一声轻笑

热血传奇》正式营运进入第四个年头了。

四年，于漫漫时间长河也不过一瞬，于我们亿万热血玩家却已如过千万年。在这千年万年中，喜悦与伤痛、快乐与悲哀、希望与绝望……种种情感贯穿着我们的记忆。在那连续的记忆河流中，每每让我们印象最深的正是那一幕幕宝贵的瞬间。

好奇的婴儿



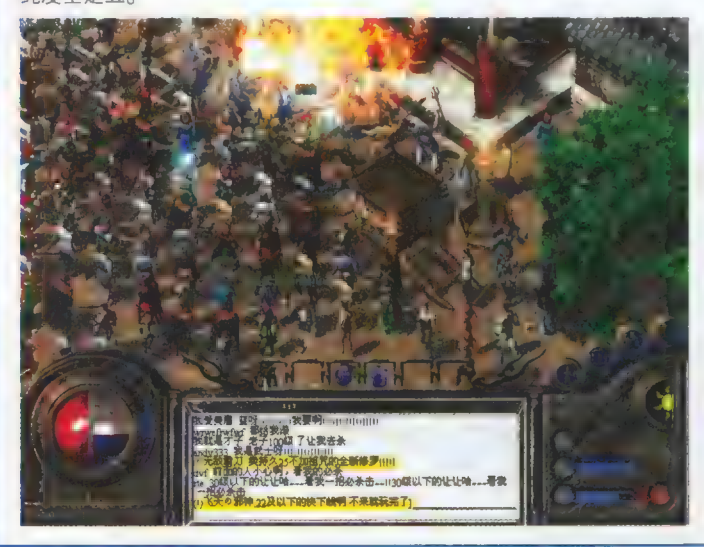
当《传奇2》在2001年7月28日内测时，任是谁也不会想到，这款游戏会在以后的中国网游市场掀起怎样的狂风骇浪。在那之前，中国的网游一直以缓慢而低调的节奏发展着，那些参与内测的骨灰级玩家进入《传奇》，也只不过是一时的新鲜，沉浸于“三英雄传说”这个磅礴大气的背景世界里。

同年9月28日，《传奇2》公测序幕被开启。这是一个注定要成为纪念日的时刻，5000多人涌入了《传奇》的奇妙世界。大家在游戏中点着蜡烛摸索着，不知道要做什么，也不知道应该做什么。有人试图去挑战那些比鸡和鹿更强的怪物，结果自然是跌入黑白世界。有人发现了组队功能，开心地大叫起来。于是乎玛法大陆上三三两两一起闯荡江湖的冒险家渐渐多了起来。这些人，也以“第一批玩家”的身份，成为了《传奇》中的“传奇”人物。

也是在同一年，11月28日，《传奇2》正式商业化运作。回想起当初服务器爆满的盛况，我们不得不惊叹中国玩家的热情与单纯：只要够简单、够公平、有内容，就足以吸引他们。而单纯的玩家们一旦投入，便是真正的投入，全身心的投入，以致产生了限时段消费点卡的问世。

在那个时代，每个人都有如刚刚睁开眼睛的婴儿，好奇地张望着周围的一切，懵懂无知地对周遭的美丽新世界慢慢地探索。“世上本没有路，走的人多了便成了路”，我至今仍在怀疑，比奇村边城外的森林草原上的那条条阡陌，究竟是本来就存在的，还是我们的玩家一步一个脚印踩出来的。

学有小成后，人们无畏的步伐越行越远，矿区成了最火暴的场景。我迄今仍记得那句经典的“挖矿诗”：“一二三四五，挖矿真辛苦，出的都是铜，纯度全是五。”



传奇第一人

虽说冬季是漫长而低调的，但是再漫长也总有过去的一天。2002 年 2 月 5 日，立春前后，至今仍被老玩家们所津津乐道的“富甲天下”版本问世。国人爱热闹、爱赌博的心理得到了满足，一夜间，赌场爆满，每一个人痴迷于摸索那个赌场迷宫，先摸索出究竟的那一部分人一夜暴富，游戏本身的公平性与和谐性受到了很大的影响。游戏内的流通货应该是有限的，当每一个人都成为“富翁”时，流通货的多少，已经再也无法成为一种衡量工具。很多时候，我们还是无法接受这种“乌托邦”的世界。

尽管有些玩家已经变得很强，可毕竟是少数，大部分玩家的足迹还仅限于比奇省、毒蛇山谷。稍好的，在死亡地牢。而祖玛寺庙，特别是祖玛七层，绝对是大多数人只敢想而不敢往的禁地。

七月流火，“虎卫传说”，又称“热血传说”，版本成功问世。主要更新内容为白日门系列地图，包括丛林迷宫、赤月峡谷等，这一切本应对《传奇》产生深远的影响，但事实上直到一年之后，这些影响才开始渐渐显示出来。不过随着新版本而推出的“热血”品牌，却由此延续了下来，并慢慢地衍生为一个新的名称——《热血传奇》。





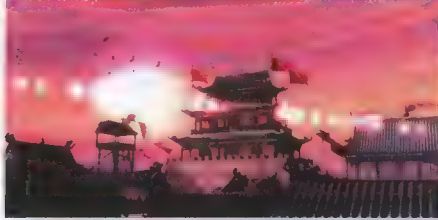
如火的岁月，点燃了众玩家心里如火的激情。盛世有强音，此时的《热血传奇》正如日中天，于是“天下第一战”横空出世——从 150 组服务器、4000 万传奇用户中挑选出的选手代表各自所在的服务器参加，所有选手都在一个独立封闭的服务器开始角逐，最后经历各种类型的考验，并最终通过角斗的形式产生出了此次大战的优胜者——传奇第一人！

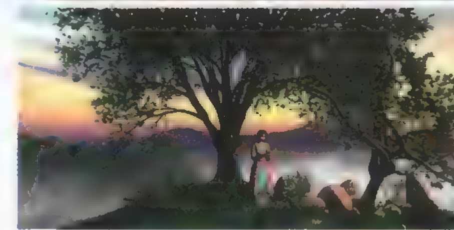
中秋之夜，月满西楼，旷世之战……

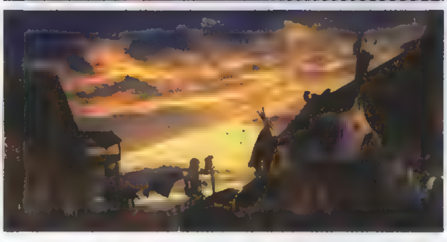
这实在是《传奇》历史上值得浓彩重抹的一笔，虽然岁月终将流逝，虽然终将物是人非，但其中的辉煌和光荣，在今想来还是神思向往，风采飞扬。曾经付出的是情感，留下的是不灭的英雄传说。

十月桂香，在这秋高气爽之际，“热血魔卫”挟英武之气轰然飞临。一时间，比奇安全区要么人满为患，要么空荡无几。法师开始频繁穿梭于丛林迷宫，试图召唤到足够的跟班。人们通常认为一个魔卫与四个虎卫的组合是









无敌的，安全区时有见到转让魔卫与虎卫的黄字广告。在很长一段时间里，法师着实扬眉吐气了一把。

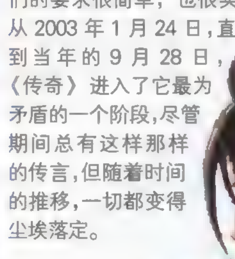
峰回路转

2003 年的元旦，每个玩家都过得很滋润。“魔神归来”这个版本推出了很不错的游戏人际关系，比如师徒、夫妻等。作为广大玩家来说，记忆更深刻的可能是“封魔谷”。这张地图中的怪物爆率设置得相当奇怪，导致很长一段时间内，高级物品大量涌现，封魔谷内也人满为患。

当封魔还在持续热闹时，“热血也许会在本年 9 月 28 日关闭”的消息传来，令每个人如受晴天霹雳。一时间众生百相浮现纷纭，越是接近那个“末日”，各种奇异的举动就表现得越明显。有的人将装备纷纷转送，挥一挥衣袖，不带走一片云彩；有的人不声不响地消失，静悄悄地来，静悄悄地离去。论坛上天天都是凄风惨雾一片，偶有几个人强作豪语，却更让人伤心。一时间，论坛变成了《红楼梦》里那个被抄家后的荣国府。即便“江山无限”也冲不去愁云一片，即便“重装上阵”也挽不回凄迷天色。

峰回路转，《热血传奇》终于还是继续运营了下去，人气在经历了一段时间的挫折之后，又再度回升。玩家们并不关心游戏的未来究竟如何，他们的要求很简单，也很实际。

从 2003 年 1 月 24 日，直到当年的 9 月 28 日，《传奇》进入了它最为矛盾的一个阶段，尽管期间总有这样那样的传言，但随着时间的推移，一切都变得尘埃落定。



在接近两年的时间里，《热血传奇》的版本一直都没有更新过。经此一役，还能坚持挺住的，是当之无愧的铁杆传奇迷。他们的辛苦终于有了回报，2005 年 3 月 1 日，“龙”版本正式推出，更新了魔龙地图。

在龙行天下，笑傲九州之际，我们不自禁回味并思索着过去的四年种种。

有过好奇，有过希望，有过绝望，有过欣喜，有过哀伤。

几许飞豪，几许困惑，几许跋扈，几许落寞。

站在魔龙城墙，抬首前望，山野旷凉，竟是有止不住的豪气在胸中翻涌！

江山无限好，我辈竞折腰。在这神奇的天地里，我们学到了在现实里难以学到的知识，我们交到了在现实里没机会结交的朋友，我们遇到了在现实中没机会接触的挚爱，我们领悟了在现实里难以明白的感受……最重要的，我们实现了在现实里根本无法实现的梦想。

后浪推前浪，一浪接一浪。我们中有的人去了，又有着源源不绝的新生力量加入到我们中来。只要热血不绝，传奇仍在，我们的心就依然会为它跳动，我们的血就依然会为它沸腾！

再回首，四年，仅在弹指一瞬间。■







文/茹

国产网游大作MMORPG《梦幻国度》终于公测了，初涉游戏，第一次踏入游戏的朋友是不是会觉得有些不知所措呢?好在我对游戏前期还是有那么一丁点的经验，就请大家跟我一起走一遭吧。

《梦幻国度》暂时只有人类一个种族，人类又分为猎奇士和幻灵师两种职业。不过初进游戏是不分职业的，所谓众生平等，大家都是初心者。只有待磨练至9级，通过转职任务毕业后，才能选择职业进入游戏的第二阶段。

一、宠物的获取

《梦幻国度》的宠物是最最大的特色，所以可别落了它哦，它不仅陪伴你左右，还是生活好帮手，少了它还真的没法过日子。获得宠物的方法有很多种，最容易的就是做任务获取。

1、任务获取

人物出生要么在仙霞庄，要么就在龙隐村，不管出生在何处，都可以领到宠物蛋，只需要跑跑腿。出生在仙霞庄的完成“大嘴弟的真情告白”，出生在龙隐村的完成“大嘴哥的邀请”。完成任务后都将获得2个小果丁、1包面包粉、1个宠物蛋的奖励，看，获得宠物就是这么轻松。要注意的是，完成了其中任何一个任务获得了宠物蛋以后，做另外一个的时候，就不会再得到宠物蛋啦。

2、购买获得

在长乐城有一个叫希尔多的宠物仓库管理员，她精通宠物养育知识，而且做宠物相关的买卖，哈哈，私养的宠物自然也不会少啦。不过叫希尔多卖她辛苦养育的宠物也是需要付出一定代价的，没有点资产最好不要去啦。



3、现成的极品宠物

传说中盛大发出了好多金牌帐号，可以从和《梦幻国度》有合作关系的网吧处获取。最近官方又推出了《梦幻国度》官方攻略，随之还附送金灿灿的梦幻游戏金币，还有超酷超炫的游戏道具和众人梦寐以求的宠物金蛋哦。

二、升级百分百

有了宠物啦，那就该出发了，毕竟想要强，那就得练啊。升级可以快，可以慢，同样可以不快不慢，就看你喜欢什么样的游戏方式、游戏生活喽。不管是怎样练，首先要做到知己知彼，了解怪物的底细。

◆ 怪物一览(罗列些10级前可以尝试着去殴打的怪)

1级 胖壁虎、珍珠鸡(被动攻击)
2级 胖壁虎、珍珠鸡(被动攻击)
3级 彩翅鸡(被动攻击)
4级 铁嘴珍珠鸡(被动攻击)
5级 小绵羊(被动攻击)
6级 气功壁虎(被动攻击)
7级 角斗绵羊、气功大壁虎(被动攻击)
8级 小树精、捣蛋小绵羊(主动攻击)
9级 矿工鼠(被动攻击)
9级 咕咕鸟(主动攻击)
10级 散打绵羊、厚皮矿工鼠、钳嘴鸟(主动攻击)
11级 呆瓜树精(主动攻击)
12级 钉耙猪、下山老虎(主动攻击)

1、初心者快速升级法

这种练级方法速度较快，同时也最枯燥简单。想一气呵成到达9级，找级别比自己高那么5级拿蘑菇棒的好友吧，组上队伍。2—3人就可以啦，一来可爱的小怪经不住蹂躏，二来人多嘴也多哦，经验不够吃的。如果是新服务器，那么依然是2—3个人一起砍。可以打比自身等级高2—4级的怪物，切记多备小果丁，一刻也不停歇地杀。相信很快就可以脱离初心者的称号啦。

2、初心者体验式升级法

不是每个人都喜欢疯狂冲级的，想要体味任务魅力的不妨放慢脚步欣赏欣赏路边风景。首先打开“任务管理”查看一下自己所能做的任务，然后按提示先完成“虎皮床垫”任务，然后在考拉那接“考拉的问候”，要求收集白萝卜、面包粉和壁虎蛋。接着跑到仙霞庄红手绢处



接“收集彩色鸡毛”任务，OK，暂停，收集鸡毛就得打怪啦，在这之前先要做一件事。

打开技能窗口，里面有一项出生就会的技能“露营”，设置好快捷键，可以出发去打任务材料啦，打累或是看到好风景就能搭起帐篷露营了哦。独自完成“宠物培养训练”、“烹任训练”、“给村长的信”、“秋兰的旧病”、“收集羊犄角”、“香梅的求助”、“挑战恶魔绵羊”和“恋人情深”任务后，是不是会觉得一个人比较闷呢?哈哈，能组几个就组几个志同道合的搭档同仁一起出发郊游吧，累了搭起帐篷聊天，遇到怪物同心协力杀之，即使碰上强实力怪物也不用害怕，人多力量大嘛。

就这样，在欢声笑语中悠然自得地结束了初心者生涯，才发现原来升级也没那么痛苦。





三、转职及职业首发任务

升级完毕该是变强大的时候了，找村长打开转职大门吧。嘿嘿，我是玩猎奇士的，至于幻灵师我也就爱莫能助啦。

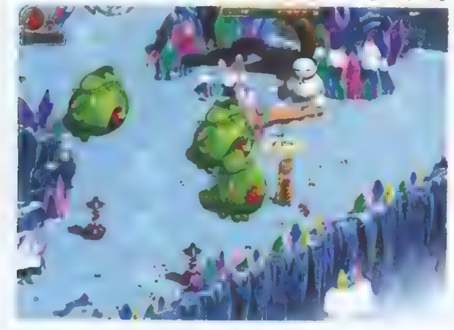
1、猎奇士的诞生

等级限制：9 级

任务区域：龙隐村，太极平原

任务奖励：成为猎奇士，2000 猎奇士启动资金，并获得大牙签（武器）和 9 级猎奇士衣服

任务流程：龙隐村是猎奇士的故乡，还记得"给村长的信"任务完成后，村长说若想强大就找他，走吧，去找龙老村长（龙隐村 181，53）吧。



"村长爷爷，我想变得更加强壮。"

"时间过得真快呀，转眼间你都已经这么大了。嗯，好孩子，是时候让你出村子去看看了。不过外面的世界不像村子里这般平和，我要考验考验你，我才放心。考验一旦开始就不能放弃和中止哦，准备好了吗？"

"准备好了！"

咻，一眨眼工夫被村长送到了猎奇旅团团长卡奥面前。

无论是对村长还是团长，无论是村长的考验还是团长的考验，我坚定要成为猎奇士。因为坚定的信念闯过团长的一个又一个关卡，我记住了力量、勇气和探索能力是猎奇士的必备要素。由于我优异的成绩，团长直接晋升我为猎奇士，在光环闪耀环绕下，"哈哈，我终于成为猎奇士了"。慈父般的团长还赠送了 1 根唤作大牙签的武器，估计他剔牙后剩下的，外加一件品牌衣服——"灵兽护身"牌。另外，既已是猎奇士了，莫忘学习技能啊，9 级能习得"心眼"技能。

2、猎奇士的挑战

打铁要趁热，团长卡奥深知此道理，为了训练一名出色猎奇士，在我成为猎奇士的那一刻就下达了一项高难度挑战。

"我有一种特殊癖好，我喜欢收集所有各种怪物标本，可是我现在就缺少三种怪物了，你可以为我去捕捉它们吗？"

像我这么大义凛然之人又怎么可能拒绝呢？"这个啊？好啊，没问题！"

"任务是这样的：太极平原上有三种特殊怪物，分别是'海岸守望者'、'丛林破坏王'和'黄金鸟'，你必须依次找到并打败它们。"

出发，咻，一下子从又猎奇旅团回到了龙隐村。

不打无准备之战，团长也叮嘱"一路上很危险，最好带上足够的补给"。多带点总是没错的，索性带上 1 组小果丁，寻怪路途遥远艰辛，路上饿了也能充饥不是。

No. 1 号通缉怪：海岸守望者

外貌特征：绿色外衣，身躯庞大，如一圆球，有触须。

独门特技：电击！"小心，你身上带了电！"

居住习性：喜欢金色沙滩，蓝色大海，群居于长乐城外最上面沙滩，不精确坐标为太极平原（693，403）附近。

捉拿后所获奖励：经验若干（视等级而言，9 级获 500 经验）、5 个芙蓉果。

No. 2 号通缉怪：丛林破坏王

外貌特征：老虎皮草，身材魁梧，四肢发达，嘴叼烟斗。

必杀高招：力猛过虎，牛儿靠边站。

居住习性：向往大森林，爱好与猪同乐，群居于龙隐村之东蘑菇林深处，不精确坐标为太极平原（476，48）附近。

捉拿后所获奖励：经验若干（视等级而言，略比 1 号通缉怪值钱，9 级获 500 经验）、5 个芙蓉果。

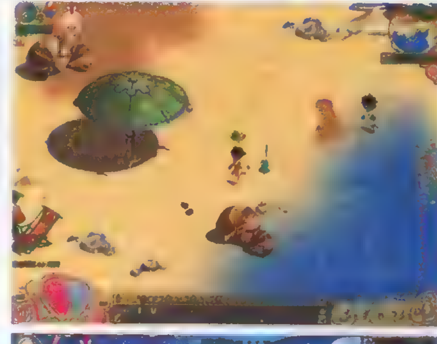
No. 3 号通缉怪：黄金鸟

外貌特征：像鸡，嘴巴尖利，初步估计乃咕咕鸟家族亲戚。

个性绝技：学鸡啄米，下一步学孵蛋。

居住习性：喜依山傍水，退居山野，隐匿而居，群居处相当相当隐蔽，甚难发觉。据居住在太极平原、西芝麻洞西对岸（126，507）的密探"萨珑萨鲁"透露："我听说在上面这片林子有秘道通往对岸，对岸有非常珍贵的黄金鸟，好象密道在林子最北方的一棵树后面。"这棵大树葱葱绿绿，长在太极平原（109，460），钻树洞去对岸抓黄金鸟吧。

捉拿后所获奖励：经验若干（视等级而言，





比前 2 只通缉怪加起来还值钱，9 级获 500 经验）、风归迷叶 1 张。

终于逮到了三种怪物，拎回去给团长做标本。跑回龙隐村，村长不肯送我去团长那了。别急别急，回想团长叮嘱"记得到龙隐村找'隐刀'，他是我的得意门生"。嗯，去探望探望师兄（龙隐村 184，113 附近）。师兄就是师兄，贴心送回团长卡奥那复命，还回答了许多猎奇士职业技能的问题。

3、团长的委托

任务奖励：熊猫头（11 级女饰品，嘿嘿，因为我是女猎奇士，估计男的获虎头帽）

任务流程：

① 在通过猎奇士的第一个考验后，团长就需要我这样的人才帮他忙了，哈哈，可见我有多厉害啦。

② 团长要一个陪练虎掌。

③ 在右边的圈养场猎杀一只陪练虎，得 1 经验和 1 个陪练虎掌。

④ 回团长处复命，获得奖励。

第一阶段就此完成，猎奇士幻灵师的道路开启了，更多任务更多精彩还在后头，继续探讨去喽。■





流光异彩《天堂二》三章随感

天堂Ⅱ》三章终于开了，当笔者从新站在奇岩古色古色的街道上时，映入眼帘的首先是操作界面的变更，HP 上面多了新属性的 CP（斗志）槽，PK 时先减 CP 再减 HP，巫师等贫血职业再不用担心被同级的秒杀了。在左下角多了内嵌的 MSN 系统，很多国内白领是只用 MSN 而不用 QQ 的，不过对我等学生就没什么用了。右面的技能快捷栏改为 12 个，更加方便了玩家的操作，好友功能也更趋人性化，增加了即时聊天系统和邮件系统，此外还有方便远程组队的聊天室，可以说游戏的各种服务配套设施已经渐渐完善。草草的熟悉了新界面，便急不可耐的拿出我心爱的 +4 梦魇×瑟长。早听说三章的武器破了安定值（+3）后会发光，所以在二章快结束前几天，我把心一横，为了发光，拼了！在亚丁主教大人面前虔诚祈祷后，一口气把武器点到了 +4，还是亚丁主教好啊 ~（第一把在奇岩主教那冲暴成 1000 多 B 晶，欲哭无泪）。

拿上武器后，心凉了一截，咋不亮呢？难道没通电？稍微转了下画面，以漆黑背景来看，武器发着微微的荧光，本来还想凭此光吸引下 MM 的注意……一转身，发现前面一位拿着耀眼蓝光双瑟长的剑斗，那叫一个亮啊，忙上去询问。打听方知，此为 +10 双瑟，为冲得此刀其间暴了 7 把双瑟，B 卷无数，下意识摸摸自己的钱包，也只能咽咽口水了，谁叫咱是穷人呢？

收拾好郁闷的心情，笔者的小剑斗一路小跑去竞技场打算散散心。

早已有人来此，因为三章对各个职业进行了很多改动，所以大家都想对自己的心爱人物摸个底。我刚一进去，随便找了个 72 级的宝藏单挑，高我 5 级，因为听说 NCsoft 这次大力度削弱了刺客的技能数值，正好借此机会实验下。PK 结果是，在我 HP 还有 4000 多的时候，宝藏趴了，要知道在 2 章和比我低 5、6 级的宝藏打，剑斗输的场面也非常大，何况这次是高我 5 级的家伙哦！转身才发现，在二章里众多受宝藏欺负的职业都在寻找宝藏试刀，后来逐渐发展成是个职业都来欺负宝藏……

其实并不是说三章刺客弱，而应该是刺客们回归到本位，再不像二章里那样如骑士一般冲锋陷阵，而是更注重操作和技能发放时机。二章里拿刺客去和骑士类职业正面对抗的可笑场面，一去不复返。再者竞技场 PK 不能说明问题，野外实战才是检验职业强弱的标准。CP 值的引入和 60 度防御技能，使得骑士类职业在三章大放异彩。骑士在 PK 场中鹤立鸡群，高 CP 高 HP 高防御，看两个骑士 PK 最好自备瓜子饮料，没个几分钟是分不出胜负的。所以很多职业都不和骑士 PK，理由均为浪费蛋钱。巫师类和弓手职业受 PK 场限制是无法发挥其优势的，只能说，野外 PK 才是弓手的天下，巫师继续保持 PK 的强悍势态，特别是咒术诗人，一直以来都以其 BT 的施法速度蹂躏敌人，不过 A 装备里的属性梦魇套装有 -70%固定、睡眠的几率，所以，A 装就是终结巫师的法宝，为了 A 装，战士们砸锅卖铁吧！

离开竞技场，看看地图，居然打不开，原来三章更新后系统自带地图，并且城镇里的商店都在地图上有所标明，再不会在城里迷路了。找了个离奇岩最近的殉教者庙，通过传送球进去转了转，感觉三章怪物的经验颇丰，对队伍的要求有所降低。笔者的队伍结构是 2 个先知、2 剑斗、1 刺客，就可以顺利清扫一个大房间，相对二章的龙洞而言，要轻松多了。新开的墓地和庙宇有 10 多处，其中大大小小的房间，适合各种等级和队伍，极大的改善了练级地点紧张的局面，不喜欢龙洞阴暗环境的玩家，大可以到明亮幽雅的庙里来试试。需要注意的一点是，要针对怪物的属性，选择合适的队伍成员，三章怪物都具有了特殊属性，有的抗匕首攻击，有的则抗魔法攻击。而三章的任务系统，也有所改变，增加了组队型任务，必须组队后猎杀相应的怪才会得到任务道具，单人即使打再多也不会得到，相反，单人任务可以组队也可以自己 SOLO。

《天堂Ⅱ》三章的焦点，是光明与黑暗的对决，几乎每天都有激烈的竞赛。由于三章刚开放，很多玩家不清楚新的系统规则，突出表现在封印系统方面。以笔者所在 4F 雷欧纳为例，选择贪婪封印的人数从一开始就高居不下，而启示封印在第一轮竞赛结束前也始终未能达到 35%。其实贪婪和启示封印每个只要有超过 35%的人选择，其所属阵营竞赛胜利后就可得到其使用权，但是很多人明显无视这条规则，按照自己意愿来随便选，导致最后胜利的一方只得了个贪婪封印，间接导致笔者拿上 A 双刀的希望又推后两个星期。

这里还有一点要说明，参加阵营是以个人为单位参加，1 转后的所有职业都可以，所以我们大可拿一大号参加黄昏（黎明），小号参加黎明（黄昏）（1 转只要 20 个小时左

★新闻头条

绿色天堂 开启暑期纯净游戏天空

右)，把封印石头留起来等竞赛结束后交给胜方的人物去换成古币，这样无论哪边输赢我们都可以得到竞赛胜利一方的实惠，由此看，三章的阵营系统可谓是鸡肋。

新浪乘着三章的声势，随后推出了“石头，剪子，布”和神奇葫芦活动，把游戏气氛推到了一个高潮。猜拳活动第一天抽中武卷的机率高的惊人，随后有所降低，一直低到笔者这样 RP 的人连猜 70 次，居然一张 C5 都没猜到。活动直接导致市场 C5，B5 卷价格缩水严重，4F 活动前 C5 高达 800W，活动后已可看到 200W 贱卖的，这也算让普通玩家得到了实惠吧，只是一时间 QY 市场摆摊卖 C 晶，B 晶的人猛增，看来敢冲装备的人还真不少。不过也要看看自家家底，盟里某小喵生物连续冲 3 把卓越失败，奋而拿上冒险，命我等帮其冲 4，此时只听窗外一声惊雷响彻云宵……

此外，在“神奇葫芦活动”中还出现了 11、12 级的搜魂石，这两个石头在非活动期间只有猎杀 4 大 BOSS——安塔瑞斯、巴温、莉莉斯、安娜金——才可以获得，见过一人打出 11 的石头后以 1E5 的价格出售，不过笔者估计这石头价值应该更高，因为是开启 A 武属性的必要条件，所以日后绝对是有价无市的珍贵道具。杀小安啊，穷其服务器所有人奋力拼杀都不见得杀得了，与其相比，1E5 真的很便宜，很便宜~。

A 级武器特殊能力需求（即搜魂石清单）

屠龙刀

强健(HP+25%)
需求道具：140 颗 A 宝石 + 红石 12 阶
crt 出血(24%效果 7)
需求道具：147 颗 A 宝石 + 绿石 12 阶
crt 吸收(11)
需求道具：157 颗 A 宝石 + 蓝石 12 阶

黑暗军刀

crt 伤害(伤害 +326)
需求道具：157 颗 A 宝石 + 红石 12 阶
强健(HP+25%)
需求道具：140 颗 A 宝石 + 绿石 12 阶
Rsk 侦测(致命 +130)
需求道具：157 颗 A 宝石 + 蓝石 12 阶

乐园

强健(HP+25%)
需求道具：140 颗 A 宝石 + 红石 12 阶
怒击(物攻 +32 HP-15)
需求道具：140 颗 A 宝石 + 绿石 12 阶
crt 吸收(19)
需求道具：157 颗 A 宝石 + 蓝石 12 阶

塔鲁刀

crt 施毒(10%效果 7)
需求道具：147 颗 A 宝石 + 红石 11 阶
速激(攻速 +6%)
需求道具：157 颗 A 宝石 + 绿石 11 阶
怒击(物攻 +31 HP-15)
需求道具：147 颗 A 宝石 + 蓝石 11 阶

奇迹剑

魔法之力(攻击魔法 MP 消耗 +15% 魔攻 +167)
需求道具：140 颗 A 宝石 + 红石 12 阶
魔法沉默(使用黑魔法时有 10%机会发挥效果 1 沉默术)
140 颗 A 宝石 + 绿石 12 阶
灵活思绪(施法速度 +15%)
需求道具：140 颗 A 宝石 + 蓝石 12 阶

元素剑

魔法之力(攻击魔法 MP 消耗 +15% 魔攻 +153)
需求道具：147 颗 A 宝石 + 红石 11 阶
魔法麻痹(使用黑魔法时有 5%机会发挥效果 1 麻痹术)
需求道具：147 颗 A 宝石 + 绿石 11 阶
魔力催化(魔攻 +30)
需求道具：147 颗 A 宝石 + 蓝石 11 阶

流星雨

侦测(致命攻击率 +61)
需求道具：157 颗 A 宝石 + 红石 11 阶
crt 出血(42%效果 7)
需求道具：157 颗 A 宝石 + 绿石 11 阶
Rsk. 速激(攻速 +11%)
需求道具：147 颗 A 宝石 + 蓝石 11 阶

各类的 A 装备时刻在诱惑着我们空空的钱袋，很多手动玩家对此颇为苦恼。想从《天堂 II》的怪物身上剥夺更多的财富，就要去打高级怪，而一个人 SOLO 是很难的，总不能一个人去傲慢、墓地之类的地方 SOLO 那些 4 倍 HP 怪吧？那样做，你就等着被怪抽飞到月球吧。难道手动玩家只能和穷困为伍？当然不是，俗话说劳动创造财富，下面我介绍几个单人 SOLO 比较赚钱的方法，希望能为大家早日穿上 A 装有所帮助。

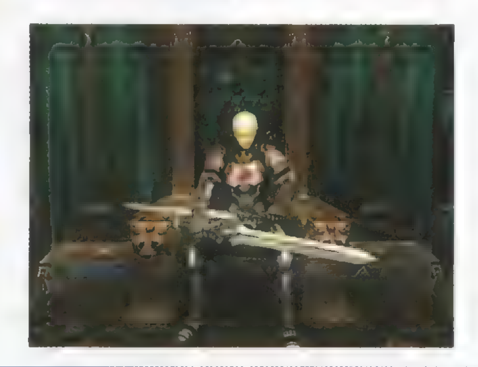
①收魂石任务

在认真做这任务之前，笔者一直认为会很麻烦，实际做过一次后觉得还算简单，非常适合一个人做。现在一个 10 级的收魂石市价在 700W 左右，而做一个 10 级石头所需的时间受装备和职业的影响，并且石头还有碎的几率，因此有一天能做 10 个 10 级石头的人，也有只做出 1 个的人。

做这个任务最佳地点在席琳封印，猎杀末日骑，装备要 B 顶一套，等级最好在 58 级以上。只有收末日骑士才可以练到 10 级，收封印里的其他怪无法练石头，这点要注意。之所以选择席林封印，一是传送方便；二是这里大部分是法师在练级，手动的多，单人 SOLO 时可以找他们的跟班蹭状态，有危险时可以大喊 SOS；三是三章改版后，杀绿色怪经验也为 100%，适合 58~70 等级的玩家，练级赚钱两不误。

由于石头有碎的几率，所以大家可根据自己的目标来做，是一心做 10 级石头来卖个高价，还是接下其他玩家订单来定级做，因为不是所有的玩家都要 10 级石头，比如 C 顶武器要 8 级石头，只是价格和 10 级石头相差在 200W 左右。

在来之前顺便在亚丁接下女神的私生子任务，在封印打蛇人可以得到任务道具，凑齐 108 个可换取 A





级盾和首饰的制作卷，也算是个创收。

②各类 A 装任务(单人型)

例如，亚丁找仓库管理员伦夫接下“被偷走的尊严”任务，奖励是 A 级武器组件 0~10 个。狩猎以下区域的怪物即可获得“被窃的因分尼恩原石”：燃烧沼泽，席琳封印，忘却平原，古战场，寂静之谷等地方。收集 100 个“被窃的因分尼恩原石”回去找伦夫，即可与伦夫玩宾果游戏。若连成一、二条线是谢谢惠顾，连三条线给 4 个组件，都没连任何一条线给 10 个组件。现在一个最有卖价的组件是灵魂弓柄及屠龙刀身，市价一个弓柄及一个刀身约在 300w~350W 之间。一般 4 小时会收到 60~100 个左右，玩宾果游戏也得看运气和技巧，不想猜可以改行卖原石。本服务器“被窃的因分恩原石”卖价一个约 1.2w~2w。这通常是有钱人或急于换 A 武的人才会买去猜 A 武组件，弓手和巫师比较适合这个任务。

③骑士盾

骑士盾在一章里只有通过钱币任务获得，二章钱币任务取消了此项，导致此盾成了绝版装备。骑士盾外形美观大方，很得众多 MM 的喜爱，在二章里就曾见过有人 5000W 哭求一盾而未得。三章刚开，盟里一小喵生物率其众多 FANS 游荡于各个新开墓地中，无意中打出此盾制作卷，后来追问其在何处打何怪出的，竟然被其忘得一干二净。

骑士盾材料可以打国立墓地周边 47 级的哈塔勒鼠人盗贼获得，注意哈塔勒鼠人头目不出材料，只有盗贼才出。做成后当事人准备摆摊 200W 出售，我忙告之其珍贵，并不是所有人都知道三章开放了骑士盾，结果摆摊 1500W，瞬间被买走，而此时当事人眼睛已经变成美圆符号，其后一星期，人们都可以看到一个不辞辛劳在墓地抓老鼠的银月身影。

物以稀为贵，骑士盾本是 C 级盾，制作材料成本在 80W 左右，而市价却在 2000W 上下，偶然间看到有人摆摊以 50W 的价格贩卖骑士盾制作卷 3 张，赶紧买下，为的就是防止加快此物流通，让自己成为市场独家骑士盾专卖店。这个不算奸商吧？嘿嘿~~

其实还有很多赚钱的方法可以帮助我们换上心仪的装备，不过这也需要我们不断的摸索，而摸索的过程远比结果重要，通过自己的双手来创造财富，体验其中的辛酸，本身就是游戏的乐趣，你会认识很多人，发生很多事，而不只是隔几个小时来看看包里有没有出成品然后又切出去看电影。PS：如有新家友来 4F 雷欧纳发展，入盟将会得到家游盟提供的 300W 新人资助费，警告，不得拿小号来！！■

游通社记者家用 COLUS 雷欧纳服报道

傻瓜与愿望药水



文/椅子小夜

天堂的世界，很大很大。我只是个游戏的NPC，和其它的NPC一样，被设定在了这个世界的某个地点，等待着人们来挑战我恪守的任务。在漫漫的岁月里，看着一个个玩家的喜怒哀乐。

“我叫马提尔德，是喜欢学习炼金术的小矮人……”我习惯这样对人介绍着自己，就如同戴着一顶永远不换的小红帽，和脸上不变的顽皮笑容。“我在无意中得到了一个神秘的魔法配方，如果您能为我找回这个炼金术教程和配方材料，我将为您制作可以实现愿望的药水哟！”是的，我的使命就是为人们提供一个名叫“愿望药水”的任务。

实际上，我不喜欢呆在象牙塔北面的树林里，潮湿阴冷的环境让可爱的小红鞋总是不能保持那么光鲜。“瞧，阳光从来都是从头上擦过，甚至连我的帽尖都不曾碰到过。”我向塔里的魔法师玛丽娜埋怨着，她只是微笑不语。

好吧，我最大的乐趣其实是和那些为了任务而来的旅行者们聊天。他们虽然种族和穿着各不相同，但都为了同一个目的而来——获得可以实现愿望的药水，无论是爱情、金钱、权力或者智慧。不过这些愿望啊，也并非可以全部实现，使用愿望药水的人们就象是在参与一场赌博，哪怕你付出再大的精力，也只能听凭命运的安排，但是，就算只有千分之一的可能，人们也宁愿相信自己离梦想的距离只差一步！

梦想获得一份真挚感情，却苦于无法表白爱情的人，来到这里；

梦想拥有无限的财富，坐看黄金满屋的人，来到这里；

梦想赢得全世界的权利和尊重的人，来到这里；

梦想具备世界上最聪明的头脑，极致光芒的智慧的人，来到这里……

各种错综复杂的欲望，在小小的药瓶里混合搅拌在一起，任谁也无法抵挡这种诱惑！

每当我递给他们橙色的小药瓶后，他们兴奋的表情忍不住让我猜想，那背后会是怎样有趣的故事。可惜，很少有人会在最后一刻停下来和马提尔德好好聊聊，讲述点远方的故事。难道我不是一个好的倾听者么？真是沮丧啊！曾几何时，有一位叫做傻瓜的宝藏猎人，可是每次都来和我讲很多故事的啊。

实际上，傻瓜这个名字是我偷偷给他取的。几年前，当他们第一次站在我面前时，那样子可真是呆死了。那是一个拥有温暖阳光的日子，小精灵们若隐若现地游弋在森林中，唱着人们听不懂的歌谣。我百般无聊的翻起一本炼金术教科书，心不在焉的看着一排排文字。渐渐地，远方出现了两个风尘仆仆的身影，一位人类的宝藏猎人和一位精灵族的长老。我喜欢有人的感觉，这会让寂静的森林变的热闹一些。我热情地问候他们，宝藏猎人显然很年轻，有着坚毅的眼神，穿着一身覆壳轻装，手中紧握着黑暗狂啸匕首，脸上因为长时间的行路而泛着淡淡红光；精灵女孩披散着精灵族特有的金色柔软的长发，穿着白色的神圣法袍，露着浅浅地笑容好奇的四处张望。不需要问什么，战士那不时稍显发呆的注视着精灵的眼神就告诉我，他有多么的喜欢她。可惜这位可爱的精灵女孩似乎还没有意识到爱慕的存在，只对我的帽子颇有兴趣，还动手动脚的。

“为了爱情乐谱而来？”我重复着猎人此行的目的，想来他是要送给精灵女孩的吧，我暗自笑着这个为了爱情而来的傻瓜。

爱情乐谱，在遥远的天堂传说中，只有许愿药水的魔力才能显现这个象征坚贞爱情的曲子。可是，世界上没有这么容易得到的东西，美好的愿望和现实的距离到底有多远，嘿嘿……

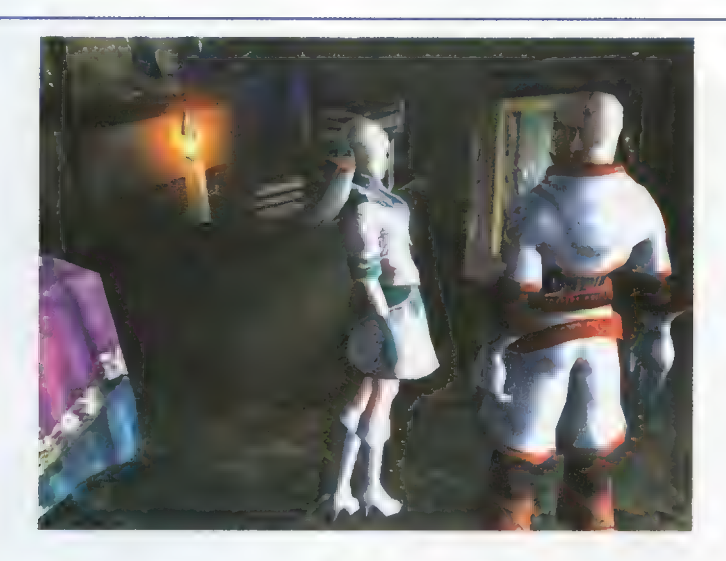
“这个年头像您这样选择爱情的人不多了呀！”我开心地交给这个傻瓜一本炼金术教材，告诉他需要去哪里寻找神秘的药水秘籍，随即目送他们离开。

哎呀，真是不明白呢！我推了推被精灵乱摸而压歪的帽檐，看着他们消失的方向。遥远的海音神殿的阿贝娜老师曾经给我讲述过一个关于人类和精灵的爱情故事，可是结局很悲惨，拥有漫长生命的精灵在遇见爱人的孙女的刹那，会是什么样的心情呢？我可是无法了解的。这两位会不会幸福的生活在一起，这个问题太有意思了，我突然很期待能知道它的答案。

随后的两个星期里，我一直期待着两个旅行者的返回，可是每天见到的都是为了财富、权力而来的陌生面孔。看着他们不断地使用许愿药水提出各种愿望，时而高兴万分地拿走一些珍贵的道具；时而失落地叹息转身离开这里。终于在第三个星期的某一天，傻瓜宝藏出现在了我的眼前。他兴奋地递给我一个小包裹，里面装着我需要的药水材料和秘籍。“保护的







还真好。"我笑嘻嘻的收下东西，一边按照约定帮他制作愿望药水，一边与他闲聊："上次和您一起来的那位美丽的精灵呢？怎么没有一起呀，我可是很惦记你们哟。"

傻瓜正紧张地注视我手中摇晃的试管，愣了一下方回神道："啊，我没让她来，我想自己完成这个任务。"看着他略带羞涩的表情，我忍不住想笑出声，递给他黄色的小瓶："好了，请来完成您的愿望吧！"

年轻的人类战士嘘了口气，郑重其事地将药水贴到胸前，不知道这药水能否帮他实现愿望？而当他拿着一本急救术的法书回来时，脸上多少带着几许失望。

"嘿！看来您的运气不好哦！"我叉着腰习惯性的压了压帽檐，笑着坐回小木墩上。傻瓜将书收了起来，从容不迫地说："没关系，我重头再来。"

从此以后我多了一件开心的事情，因为几乎每隔几星期，我便能看到一个熟悉的身影，听他带来远方的见闻和故事。从可怕的地龙安塔瑞斯即将苏醒的征兆到亚丁城君主争夺地惨烈状况，精灵女王保护的美丽山谷和伊娃神殿小精灵们的祷告，让无法远足的马提尔德感到兴奋异常。可是傻瓜的愿望依旧在每次的橙色药水中落空，就连我也忍不住会劝告他或许该换个愿望，说不定可以成为世界上最富有或者权力的掌握者，而傻瓜只是执意地在坚持他的任务。

"我一定会拿到乐谱给她，我希望在她们精灵下次的祭祀上能献给她，因为那时候她将要成为她们种族的高级神职一员。"您是要为她庆祝？" 不光是，"他看着远方，毫不犹豫地说："我想向她表明世界上没有比我更爱慕她的人，即使需要比傲慢塔顶更可怕的旅程，我也一直会陪着她走下去。"

我想，世界上可不是只有爱情值得期望，财富和权贵一样会让人有成就感吧？对于我来说，可以学到更高级的炼金术就是最大的幸福了。更何况，爱情乐谱并不在此……

时间是个漫长的东西，可是在人类身上却显得颇为飞逝如梭。一晃就两年多过去了，傻瓜变的越来越强劲，走过他身边的人都能感受到他身上有种锐气的锋芒，他已经成为天堂世界里小有名气的刺客，也参加了许多的战斗，用他英勇和机智赢得了很多人的尊敬，可唯一不变的是他定期还是会来解这个许愿药水的任务。

来做药水任务的人开始多了起来，据说是为了一本稀有的法术书。我开始变的忙碌，每天要和很多的任务者交谈以及帮他们做药水，这是件开心的事情。直到有一天，我突然意识到他很久很久都没出现。是出了什么事情？还是他不想做了？或者他们之间有了什么问题？这没头绪的猜测还真让我头痛，不过少了一个可以讲故事的人真是让人有点沮丧啊。

天上的月亮从某天起开始出现月蚀了，我躺在小屋的屋顶上，萤火虫围绕在身边默默地飞舞，衬托着淡绿色的天空更加耀眼。"哦，是七封印的战斗开始了吗？"我懒懒地翻了个身，那些战斗跟隐居在河边小屋的人相距遥远。

"马提尔德！马提尔德！你在吗？"

一个熟悉而陌生地嗓音，我用了半秒钟来回忆后，立刻跳了起来，爬到屋檐上向下望去，果然是他！那个傻瓜猎人又来了！我高兴地冲下去站到他面前，上下打量了一番："您变样子了呀！"

他一脸平静地看着我，轻声地说："很久不见，肯定会有点改变的。"不知道为什么，这话让我觉得有些别扭，他的变化不只是装束和精神上了。

"还是做许愿水吗？我现在就为您做吧！"

"不，"傻瓜摇了摇头，"我这次是来给你听一样东西的。"

"啊？"我诧异地看着他掏出了一个晶莹剔透的水晶，在我身边坐了下来。随着水晶奇异地放出淡淡光彩，一阵悠扬的音乐响起。我刚张口想问傻瓜是什么，他用眼神示意我先安静下来。这音乐舒缓的令人想起飞鸟掠过湖面，又好似森林旁叮咚做响的小溪，即使是最擅长歌谣的小精灵也不能形容的感受。慢慢的，音乐声消失了，水晶也消匿在了绿色月光中。"爱情水晶，真的很美不是吗？"傻瓜若有所思的看着远方。

"您是说，您得到了爱情乐谱?!"我大惊地问道。"嗯，是的，我终于拿到了愿望中的东西，在执行鄂鱼岛的一次任务中意外获得的。"他露出奇怪的表情，是高兴又仿若痛苦。原来如此，难怪他很久没有来，是因为已经得到乐谱了吧。实际上，愿望药水的任务里是根本没有爱情乐谱的……而我，也绝对无法透露这个信息，传说始终是传说。那么，现在为什么他专程来告诉我呢？

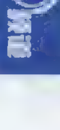
我小声地问道："那您不是应该很开心么？终于可以和您的心上人表白了，为何还如此的彷徨？"傻瓜猛地起身转过来看着我，眼神显得那么悲伤："她消失了，在我还没有能够拿到水晶的时候。在半年前，就消失了……"

从那天夜里到第二天的下午，我一直在倾听傻瓜说着关于他和她的事情。这是一个忧伤的故事，精灵女孩在半年前被族人召唤回去，要求和本族的战士团前往远古的战场，去清理怨恨的亡灵。傻瓜因为自己所属的刺客团被派往海音城执行任务而无法跟随前往，分别之后他在任务完成的第一时间赶回猎人村，和精灵约好的汇合地点。可是精灵一直没有出现，战士发狂地寻找着她，终于在古鲁丁镇的一位吟游诗人那里听到了不幸的消息：女孩在远古战场的战斗中，意外的亡灵群体暴走使全团陷入生命危险之中，为挽救大家而吟唱了精灵族长老最高禁忌的魔法，吸引了所有的魔物而最终倒下。而傻瓜梦寐以求的这张爱情乐谱，正是在两人分别的那次任务中获得。

至始至终，他没有流下一滴眼泪，虽然语调如此的忧伤悲哀。看的出来他的心里有多么痛苦，他在不断后悔着为了乐谱而耽误的那些时间，以至于失去更多陪她的机会，后悔着没有直接对心爱的人说出自己的心意。我没有说一句话，只作为一个倾听者，直到他最后的离去，那是我最后一次见他。

临走前傻瓜对我说："精灵的生命不会永远消失，即使身体消失，她们的精神也会化做光回到精灵村的树下等待转生。我要去那等她，一定，会让她听到这首关于爱情的乐曲，不管多久，多难……"

我只是个游戏的 NPC，存在于这个天堂世界的某个角落里，看着你们的来来往往，倾听你们的喜怒哀乐。如果你希望，我会为你制作愿望药水，可是你得明白，有时候，生命的真实比遥远的期望更值得珍惜……■



侠盗猎车手IV 圣安地列斯

Grand Theft Auto San Andreas

城市地图



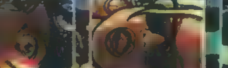
D
E
F

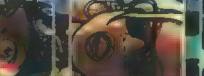
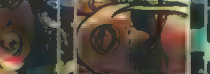
MISSIONARY HILL
AVISPA COUNTRY CLUB
EASTER BAY AIRPORT
EASTER TUNNEL
EASTER BAY CHEMICALS
FALLEN TREE
FOSTER VALLEY
"THE FARM" CULT LOCATION
BEACON HILL
FLINT RANGE
FLINT INTERSECTION
MOUNT CHILIAD
WHETSTONE
SHADY CREEKS
LEAFY HOLLOW
SHADY CABIN
BACK O' BEYOND
ANGEL PINE
FLINT COUNTY
BLUEBERRY
HILLTOP FARM
DILLIMORE
RICHMAN
MULHOLLAND
MULHOLLAND INTERSECTION
NORTHSTAR ROCK
PALOMINO CREEK
LAS COLINAS
GLEN PARK
DOWNTOWN LOS SANTOS
JEFFERSON
LOS FLORES
RODEO
MARINA
COMMERCE
LOS SANTOS
EAST LOS SANTOS
EAST BEACH
PERSHING SQ.
IDLEWOOD
GANTON
CONFERENCE
CITY HALL
LITTLE MEXICO
WILLOW FIELD
SANTA MARIA BEACH
VERONA BEACH
EL CORONA
PLAYA DEL SEVILLE
VERDANT BLUFFS
LOS SANTOS INTERNATIONAL AIRPORT
OCEAN DOCKS
北
南

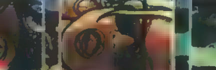
1 2 3 4 5 6

图例

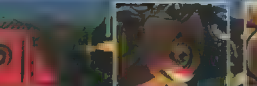
安全的房子	武器店	纹身店	酒吧/俱乐部	餐馆	服装店	
医院	汽车喷漆店	理发店	火车站	汉堡店	Binco	SubUrban
警察局	改车中心	健身房	24小时店	批萨店	Didier Sachs	Victim
炸弹商店	赛马场			烤鸡店	Prolaps	Zip

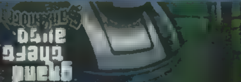
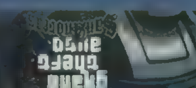









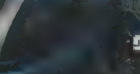


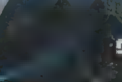






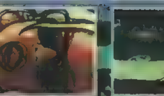




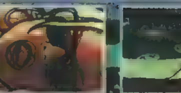


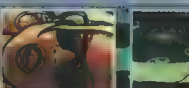
















静物

完全剧情／解谜攻略

文／水盼兰晴

人物表（按出场顺序）

维多利亚（Victoria McPherson）：游戏主角，FBI 女探员。
塔特（Tate）：巡警。
米勒（Miller）：FBI 探员，维多利亚的同事。
克莱尔（Claire）：FBI 验尸官，维多利亚的同事。
纳塔利（Natalie Kenworth）：芝加哥凶案的第四名被害人。
辛西娅（Cynthia Woods）：芝加哥凶案的第五名被害人。
托德（Todd Browning）：维多利亚的上司。
帕特（Pat McPherson）：维多利亚的父亲。
古斯（Gustave McPherson）：维多利亚的祖父，著名的超能力神探。
斯凯尔尼克（Skalnic）：布拉格警员。
斯塔塞克（Stasek）：布拉格警长。
艾达（Ida）：古斯在布拉格结识的女朋友。
弗兰缇丝卡（Frantiska）：布拉格凶案的第四名被害人。
麦尔娜（ Milena）：艾达和弗兰缇丝卡的朋友，维多利亚的祖母。
奥托卡（Otokar Kubina）：妓院老板。
彼得（Peter）：奥托卡的打手，罗曼的兄弟。
埃米尔（Emile Korona）：警所的老验尸官。
艾波琳娜（Apolina）：布拉格凶案的第五名被害人。
弗兰德娜（Vladanna Tominova）：布拉格凶案中的幸运脱逃者。
罗曼（Roman）：奥托卡的打手，罗曼的兄长。
理查德（Richard）：画廊老板，维多利亚的男友。
瓦克莱夫（Vaclav Kolar）：犯罪学学者。
米雅（Mia）：画师，兼职红灯笼夜总会女招待。
斯蒂芬妮（Stephanie）：画廊的职业模特。



序幕：静物（Still Life）

1931 年，布拉格。幽暗的下水道亮起昏黄的灯光，一条颀长的黑影蹒跚而行，他强壮的手里拖着一具裸露的女尸。头戴高顶礼帽和银面具的画者，解开尸体上的绳索稍作端详，手中的画笔在画布上细致地勾勒着色，画布上的少女正是那具女尸的样貌，她发丝飞扬，在夜风里抱臂凝望远方，背后是布拉格的查尔斯大桥。画者完成画作，将尸体搬运到查尔斯大桥下丢弃……

2004 年，圣诞节前夜，芝加哥飘起浪漫的雪花，街道上火树银花，漾溢着节日的气氛。维多利亚驱车来到了男友的画廊，这里即将举办著名画家马克的画展。步入展厅，理查德给了她热情的拥抱，并详细地为她介绍展出的油画，其中一幅油画里的少女，在夜风中抱臂远眺，身后是雄伟的查尔斯大桥。手机铃响，维多利亚接到同事的电话，又一桩凶杀案发生了，于是连忙驾车赶往案发现场。



第一幕：解剖课（The Anatomy Lesson）

这已是第五桩案子，前四桩案件的情况大致相同，死者皆为女性，被割喉而死，死前曾遭受开膛破腹的痛苦，血液里有大量的酒精或麻醉药物。维多利亚自接手这起连环凶杀案以来，感受到从未有过的压力，前面的案子还毫无头绪，新的案子又接连发生。

尽管行色匆忙，她还是没有忘记为同事带来咖啡，下车后与同事塔特打了招呼，并递上一杯咖啡，得知另外两位搭档克莱尔和米勒已经抵达。塔特是位很好相处的同事，脸上总是深情款款地挂着一丝微笑。进入这幢废弃的公寓里沿楼梯走上去，看到米勒又在呕吐，这是他习惯性的生理反应，恐怕现场的状况相当的凄惨恶心……维多利亚上前问候几句，递给他一杯咖啡，从他手上拿到一架相机。在里面的卫生间，找到埋首工作的验尸官克莱尔，她在抱怨米勒，说在呕吐物中搜索证物变得相当困难，维多利亚答应帮她到其它房间搜集证物。

来到厨房喝掉最后一杯咖啡，调查工具箱拿到取证的道具：血液显影喷剂、棉签、滤光镜、镊子和胶卷，在物品栏里将胶卷和相机组合到一起。走到旁边婴儿室，调查墙上的钉子找到一缕发丝，先拍照再用镊子收集起来。在客厅和卧室都有一盏落地灯，将滤波镜放在上面，然后在灯光照射的墙壁上使用血液显影喷剂，墙上显露出“SANCTUARY”（避难所）和“DISTURBED”（被打扰）的字样，拍照后将滤波镜取回。最后在客厅和卧室调查地上的血迹，拍照后用棉签采集。取证工作完成后，将镊子和相机还留在身上，其它的工具和证物都放回厨房的箱子里。走到卫生间和克莱尔交谈，然后拍摄犯罪现场照片，浴盆和墙上满是血污，尸体身上遍布刺青和伤痕，情状惨不忍睹。

离开房间，与门口米勒说话，两人正要下楼梯，闻听轰隆一声，脚下的楼梯断裂倒塌，幸好米勒身手敏捷，一把将维多利亚拉了回来。沿走廊走到尽头是紧急出口，几根木板将它钉住了，返回客厅，在右下角的垃圾堆里拿到一根铁棍，将走廊尽头的木板橇开推门出去。在阳台拿到竖梯，不慎失手将梯子掉了下去，不暇多想，维多利亚翻身跃过阳台跳落到下面的垃圾箱上，然后轻盈地落身街道上。回到公寓门口听到一声闷响，回身望去，看到米勒笨拙地蹒跚走来，显然他的脚在跳跃时受了伤，门口的塔特见了放声大笑起来。

开车到警局的停车场，乘电梯到八层的办公室。与写报告的米勒交谈，受托去停尸房拿取克莱尔的验尸报告。在全世界推行无纸办公的今天，警局里居然还是堆积如山的卷宗，克莱尔和米勒这些家伙的报告使用狂草如医生的手迹，维多利

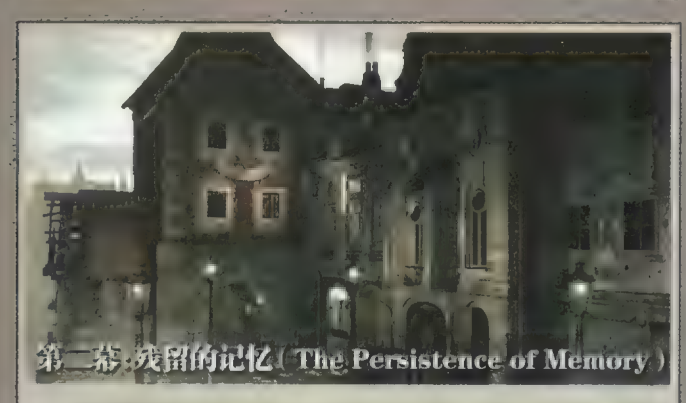
亚--看就头大。调查一下自已的办公桌，拿到父亲帕特寄来的圣诞礼物和新发的通行证，此时上司托德还打来电话，要她尽快将分析报告交上来。维多利亚对这位上司没有好感，强调纪律的他经常对她大声训斥，如果世界被这样的人来统治，还是让这世界尽快的毁灭吧！

回到走廊，将相机放到墙上的证物箱里，转身碰到赶回的塔特，得知被害人的尸体已被送往停尸房解剖。乘电梯来到地下二层的停尸房门前，掏出通行证在门旁的读卡器刷一下，在键盘上输入密码"86352"打开大门。克莱尔的解剖化验已经出了结果，她推断死者曾喝过大量的酒，凶手在她醉酒的时候由背后偷袭，将她拖到公寓的客厅和卧室殴打至昏迷，用她的鲜血在墙上留下那两行血字却又抹去，似乎知道警方会找到它们。接着他将外套挂在婴儿室的钉子上，将被害人拖往卫生间扔到浴盆中溺死，并用锋利的短刀在被害人胸腹上刺了九刀。维多利亚听完克莱尔的分析，从解剖台拿起解剖报告离开，这时父亲帕特打来电话，要她利用圣诞节的假期回家里住几天。

回到办公室，看到米勒在和女朋友通电话，上次维多利亚接听了他女朋友的电话，使他女朋友产生了小小的误会。将报告交给米勒后，嘱咐他将后两桩案子的资料对比一下，看是否能找到新线索。回停车场驾车回家，在路上顺道还给父亲买了圣诞礼物。

老爸帕特正在客厅看书，维多利亚上前将礼物交给他。帕特将一条水晶项链送给了女儿，说这是祖母的遗物，是他在打扫阁楼时从一只箱子里找到的。维多利亚的祖父古斯曾是誉满欧洲的超能力侦探，关于他的事迹维多利亚想让父亲多透露一些，可父亲并不愿意深谈，只让她自已到阁楼找些资料。

走到楼梯旁在衣帽架边，拿到雨伞。来到二楼自已的房间，在衣橱间用雨伞打开阁楼的入口，爬上去打开电灯，调查附近的皮箱，上面有一道密码锁，观察身上的那条项链，上面的水晶图案是：菱形、菱形、心形、菱形、菱形，现在要做的是将密码锁的转轴调成项链的形状，方法是：第2个转3次、第3个转1次，第4个转3次，第5个转3次，最后按红色按钮打开箱子。维多利亚在箱子里找到祖父古斯当年的日记，里面记述着1931年在捷克布拉格发生的一桩连环凶杀案……



第二幕：残留的记忆（The Persistence of Memory）

从巴黎来到布拉格已经两年了，古斯已经习惯这座历史悠久的都市。它位于欧洲的通衢大道，美丽的伏尔塔瓦河贯穿城中，两岸点缀着美妙的风景，给历代的画家和诗人以无尽的灵感。

在这两年期间，他结识并深爱着当地少女艾达，两人感情相当融洽，只是最近艾达的好友接连被杀，所以在她的脸上总是笼罩着一层不安的忧郁。古斯决定尽快地破掉这桩离奇而残忍的连环凶案。

第五桩凶杀案发生在伏尔塔瓦河的查尔斯大桥下，古斯来到案发现场，与长官斯凯尔尼克和警员斯塔塞克交谈，他们并没有提供详细的线索。沿河岸走过去与艾达交谈，得知死者名叫弗兰缇丝卡，是一名妓女，旁边垂泪伤心的麦尔娜是她的好友。在艾达离开后，找麦尔娜聊天，了解死者生前的信息。

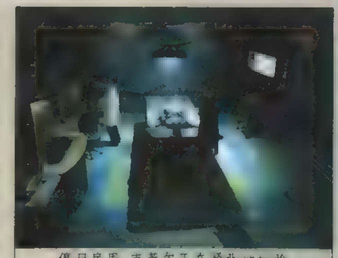
来到街上找艾达谈话，得知验尸官埃米尔的工作场所在一幢废弃的教堂里，艾达将教堂的位置标在一张地图上，将它递给古斯。古斯想起艾达的身体最近有些不适，劝她要尽早去看医生。走到妓院的门口，听到老板奥托卡和彼得的谈话，奥托卡很在意古斯调查妓女被杀的案子，吩咐彼得对古斯见一次打一次。来到教堂找到验尸官埃米尔，这位老先生有些重听，从他口中打听到五名被害人全部是妓女，死因全部都是被人一刀封喉而死。

古斯在教堂中寻找一会儿，从书架上拿到写有数字的纸片，由右边的钟上得到数字和符号的关联，然后走到教堂的另一端找到保险箱，将"74821536"相对应的符号排到上面的格子里，打开密码锁，从保险箱里拿到上一起案件的现场绘图和验尸报告。

古斯刚刚步出教堂，便被一记老拳打倒在地，彼得恶狠狠地警告几句后，匆匆离开。来到公园，看到浓妆艳抹的艾波琳娜，聊几句后进入公园，此时古斯脑中出现一幅混乱的画面，看到挣扎中女子的手臂。这是古斯与生俱来的超能力，能在瞬间看到过去的景象。走到公园的天使雕像前，拿出现场的绘图对比观察，发现雕像的底部有些异样，在那里找到一段字句："妓女不值得热爱，因此我奉献给天使"。抬头观察天使雕像，发现手指上的指环，古斯攀上去拿戒指的时候，一只乌鸦飞过来将戒指叼走。

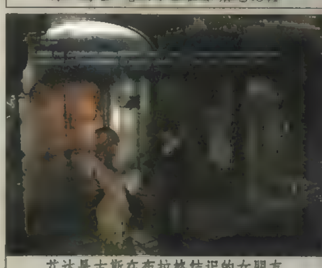
将血液显影剂喷在墙上，显现出"避难所"的字样

古斯一路追逐乌鸦，来到一处老宅，在里面找到乌鸦的主人，一名头戴高顶礼帽和黑礼服的马夫。此人经常拉一些风流的观光客和妓女在这座城市里穿梭，因此对妓女的行踪相当熟悉。他说其中有一名叫弗兰德娜的妓女好久不见了，该不是出什么事了吧！在临别时，马夫将那枚指环交还给古斯。



停尸房里，克莱尔正在解剖尸体

回到老宅门口，遇到仓皇跑来的艾达，古斯不想让她参与到自已接的案子中，怕她遭遇什么不测。不过，这回她却带来有价值的消息，一名幸运脱离凶手追杀的妓女，目前藏身在垃圾场中。古斯再次嘱咐艾达去看医生，然后动身前往垃圾场。

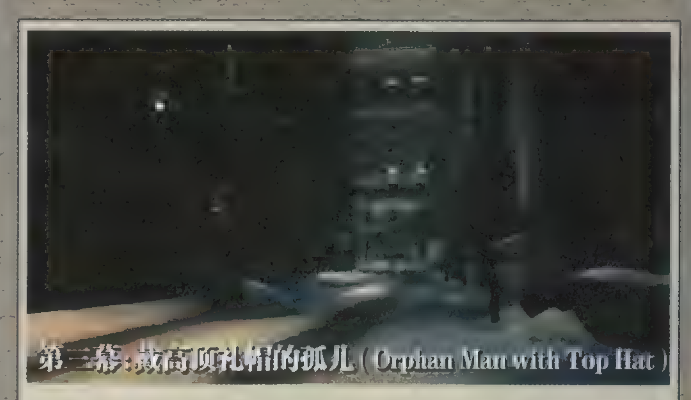


艾达是古斯在布拉格结识的女朋友

垃圾场被彼得那个大块头把守着，古斯在他手上吃过苦头，所以没敢硬冲进去。来到妓院找老板奥托卡，得知要让彼得放行的话，条件是将彼得的哥哥罗曼从警察局里弄出来，他是昨天因为袭警而被拘留的。来到警局与警员斯塔塞克交谈，得知他的一枚奖章被一名妓女偷去，古斯答应帮他解决这个难题。来到公园艾波琳娜谈话，为了救出罗曼，她爽快地将奖章交给了古斯，回警局将奖章还人斯塔塞克，他果然很守约地将罗曼释放。回妓院再次找奥托卡说话，他很爽快地将开锁工具送给古斯。

前往垃圾场见罗曼和彼得兄弟，两人对古斯这位恩人很是热情，他们还指挥爱犬表演节目，结果爱犬变成狂犬，挣断了锁链四处乱扑，慌乱中古斯爬上了屋顶。院子暂时不能下去，得想办法从屋顶到达对面废旧车厢才行。

屋顶有一间电磁起重机的控制室，在屋后拾到一把钳子，调查控制室外墙的电源盒，发现里面有六只滑杆，将它们按顺序排列到上下两排滑槽里，起重机的电源接通。进入控制室看到院子里有四只铁箱，其中两只被铁链捆住叠在一起，先用起重机将另两只箱子排在前面，古斯由屋顶跳过去用铁钳将铁链剪断，然后回到控制室将四只铁箱排成一行，使古斯顺利地跳到院子另一端的旧车厢上，进入车厢见到了弗兰德娜……



第三幕：戴高顶礼帽的孤儿（Orphan Man with Top Hat）

维多利亚正在床上阅读祖父的日记，克莱尔打来电话，要她回警局一趟。在客厅和父亲说起祖父的案子，父亲不愿提起这些陈年往事，维多利亚感觉，似乎在祖父身上曾发生过一些不幸的事情……

回到警局的停尸房，看到解剖台上的尸体已被人切开。克莱尔进屋来，对维多利亚很是不满，以为是她擅自动了尸体。维多利亚意识到不妙，连忙跑到隔壁的警卫室观看监视器，发现一名黑衣人正由地下停车场离开，于是连忙赶到停车场驾车朝黑影追去。追到一幢大楼的天台，戴着银面具的黑衣人出手将维多利亚打落下去，还好她眼明手快攀住了边沿，黑衣人似乎也不愿取她的性命，只轻扫了一眼由楼道离开。

回到警局的停尸房，克莱尔从尸体的腹腔里找到一张女子照片，背面写着"下一个"，看来，这是凶手的下一个作案目标。她乘电梯到办公室，男友打来电话，说画廊的马克画展即将开始。这时托德沉着脸走了进来，说凶手在光天化日潜入警局作案并轻松逃脱，警方将情何以堪？责令维多利亚和米勒立即到他办公室里。米勒坚持将报告打完，维多利亚则去走廊末端的审讯室拿杯子，在咖啡机上倒满咖啡端到托德的房间。

托德将维多利亚狠狠地批评一通，并让她退出这桩案子的调查。离开上司的办公室，维多利亚和米勒研究案情，经过研究发现，后两起案子被害人的脸都被蒙住，推断她们和凶手都相当的熟识，不妨先从她们周围的熟人调查。有一名叫瓦克莱夫的学者曾经和两名被害人接触过，维多利亚于是驱车前往大学宿舍拜访这位学者。

来到宿舍二楼见到瓦克莱夫，谈到和两名被害人的关系，他解释说曾是纳塔利的家庭教师，辅导犯罪学方面的功课，而和辛西娅仅有数面之缘，她是邻居的朋友，在第五桩凶案发生的时候，他一直埋头撰写犯罪学研究的论文。维多利亚提出要拜读他的文章，他爽快地答应了，趁他去复印的时候，在沙发边拿到一只酒瓶。拿到瓦克莱夫的论文，翻看一遍，里面论述当年布拉格凶案的真凶是古斯，并且透露最后一桩凶案的被害人就是艾达，看来，这就是父亲不愿提及的悲伤往事吧。

回到警局，到停尸房找克莱尔谈话，然后到办公室走到克莱尔的实验台提取那只酒瓶上的指纹。先将盒子打开，拾起刷子粘上细粉在酒瓶上涂刷，再用胶带从酒瓶上提取指纹。回到停尸房请克莱尔将指纹和凶杀现场收集的指纹进行比对。

维多利亚回到家里，要为父亲做一份甜点，到厨房观看配料单，上面写得相当的晦涩：一杯爱；半杯慷慨；两杯承诺；一杯香甜；半杯正直；一汤匙浪漫；一茶匙性感；一份平凡的感觉。具体的操作如下：将一小杯黄油、一大杯牛奶和一大杯棕糖放人搅拌器里混合，再加入两大杯面粉、一茶匙肉桂和一汤匙生姜放到搅拌器混合，最后加人一个鸡蛋和一小杯糖蜜混合，最后进行烘烤完成，跑上阁楼继续阅读祖父的日记……



第四幕：开膛手杰克的卧室（Jack the Ripper's Bedroom）

弗兰德娜看上去余悸未消，被袭击的事仿佛就发生在昨天，两个月来时时承受梦魇的惊扰。她向古斯描述被袭击的全过程，描绘那名身穿黑衣的凶手站在浓雾中宛如死神，戴有一只镂刻花纹的银面具，还好罗曼及时出现救下了她，接着她为古斯勾勒出一幅黑衣人的草图。

弗兰德娜还提到马克，富于魅力的年轻画家，很多女孩都情愿献身成为他的模特，而他在报酬上也很慷慨大方。不过在案发的当晚，警长斯凯尔尼克曾到马克的画室吵了一通，使马克的情绪很低落，因此她匆匆地离开了画室。

古斯决定到马克的画室收集情报，在路上他用超能力看到黑衣人的身影在街上飞奔。来到画室见到马克，他看上去俊美和善，不愧为少女杀手。他是一名美国人，由于父亲是大使的关系，整个童年在英国渡过，因此有很重的英国口音。古斯问他警长在两月前来画室的原因，他解释说是警长对他有所怀疑，指控他就是凶杀案的真凶。

看来得找警长谈谈了，离开画室赶往警局，询问警长斯凯尔尼克怀疑马克的理由，他却说不出个所以然。当古斯索要另一桩案件现场绘图时，遭到警长拒绝，他声称自己是在为市长工作，而非为娼妓工作，然后借故离开。在警局楼外找到脚手架，正要爬上去，绳子却被拉断了，在附近地上拾到木棍，将绳子绑到木棍上抛到脚手架上，古斯顺利地潜人警长的房间。从桌上拿到一串钥匙，用它打开保险箱，拿到第二枚指环和另外两桩凶案的现场绘图。

古斯来到河畔，再次用超能力看到黑衣人行凶的一瞬。这时一辆马车驶来，艾达满面忧容地走下车来，告诉他自己怀孕的消息，古斯答应她办完此案，便带着她前往纽约结婚。艾达闻听转忧为喜，离开了。掏出从警局弄到的绘图，观察它和实景之间的差别，发现一把椅子被换掉了。前往垃圾场，找彼得询问旧椅子的下落，他伸手掀开一块铁板，从下面找到废弃的椅子，在椅子的缝隙里找到第三枚指环。

来到那幢老宅，往右边的胡同触发超能力视像，看到一名女子被黑衣人拖动的景象。观察绘图和实景的差别，调查水槽，将里面的水排空，发现在底部写有“妓女明白”的字迹。于是到公园门口，向麦尔娜询问胡同里发生的事情，她想起案发当日警长曾往下水道里扔掉什么东西。回到胡同钻进下水道，在里面找到第四枚指环。

在老宅外再次遇到麦尔娜，她为艾波琳娜的安危表示忧虑，说已好几天不见她的踪影了，她经常给马克当人体模特，请求古斯到那里去看望一下，古斯慨然应允。来到马克的画室，用身上的开锁工具玩一个开锁的小游戏，这道门锁上九下六共十九道锁舌，利用两根铁钩将所有的锁舌挑开，由于锁舌之间是互相关联的，难度是蛮大的，具体操作如下：1-更换；10-更换；2-更换；3-4-更换；12-更换；5-更换；6-4-更换；14-12-更换；14-更换；7-4-15-更换；4-更换；6-6-14-更换；7-更换；13-13-更换；6-6-8-更换；9。在画室里的桌上拿到一本书，上面写着艾达也曾给马克当过模特，古斯看到这里，难免有几分嫉妒。沙发上残留着一滩血迹，古斯的心中升起不详的预感，走到梯子前，找到一封电报，看完电报古斯觉得有必要找警长谈一下。

回到公园安慰麦尔娜一番，然后动身前往警局。在警长的办公室外听到外交官助手和警长的谈话，得知警长接受了外交官的贿赂，打算了结这桩连环凶杀案，看来马克就是案件的真凶，所以他那外交官爸爸才会如此着急地平息此事。这时那名助手推门出来，古斯连忙躲藏起来……



第五幕：销金窝（The Garden of Earthly Delights）

维多利亚正聚精会神地阅读祖父的日记，米勒突然走进卧室，说克莱尔的化验结果出来了：瓦克莱夫的指纹与最后两起凶案现场提取的指纹相符，维多利亚于是动身前往大学宿舍逮捕他。

来到宿舍二楼，听到瓦克莱夫的房间里传出女子尖叫声，维多利亚不由分说，抬腿一脚将房门踢开，原来声音是从电视发出来的。将电视关掉搜索房间，并没有找到有用的线索，来到走廊遇到瓦克莱夫的邻居米雅，向她打听瓦克莱夫的下落，她声称曾在红灯笼夜总会见过他，并递给维多利亚一张名片。

来到红灯笼夜总会，却在贵宾室被保镖挡在外面，这里要贵宾通行证才能进人，看来得另寻线索了。回到宿舍二楼找到米雅，刚聊几句她就匆忙下楼去了，这时到里面的卧室调查，在桌上有半只银苹果，翻看床上的相薄，发现其中一张照片上有一名眼熟的女子，正是凶手在尸体所藏照片里的女子，是凶手的下一个作案目标。等米雅回来，向她打听照片上的女孩，得知是一名模特，名叫斯蒂芬妮，目前在画廊的画室里工作。

维多利亚连忙驱车赶往画廊，在前台找到理查德，让他派人打开外面的大门，然后俩人一起赶往画室，果然这里发生惨案：斯蒂芬妮倒在血泊里，内脏外流，肠子被浸在漆桶里。米勒赶到呕吐不止，维多利亚让理查德去报警，自已由天桥乘电梯下去调查，在地上拾到红灯笼夜总会的贵宾卡，在电梯下面压着一支银玫瑰。调查尸体找到米雅的照片，看来她是凶手的下一目标。尸体头部的上方，写着“罪恕”字样。起身在卷帘门上找到铁链，乘电梯回到天桥上将铁链挂在钩子上，沿铁链爬落地面，从电梯的下面拿到一支银玫瑰。

警方很快抵达现场取证，维多利亚和米勒回到警局提审瓦克莱夫，他讲述曾在红灯笼夜总会结识纳塔列和辛西娅，有资格的人才能进人那里的贵宾室，里面都是寻欢作乐的达官显贵和清秀可人的女孩。这时上司托德阴沉着脸冲出来，打断审讯，并将瓦克莱夫释放。

看来有必要到红灯笼深人调查，这得先解决通行证的问题。到画廊的前台找到自已的照片，返回警局办公室克莱尔的实验台前，用裁纸机将相片裁好，再将通行证切开，将相片放入通行证用塑封机压上封皮，这样贵宾室的通行证制成了。

来到红灯笼夜总会顺利地进人走廊，贵宾室的大门上有密码锁，门上有文字的提示，在附近浴室的画像上可找到几组数字，在墙上拿到银面具和银钉，回到贵宾室门前输入密码“423615”打开大门。进人贵宾室大厅，看到有一排四尊雕像，分别是吸血女伯爵、诱惑女神、奥秘女神和痛苦女神，调查桌上的果盘拿到半只银苹果。



连续几桩案件的被害人都是被割喉而死

回到画廊前台，从米雅手中拿到宿舍的钥匙，回到大学宿舍二楼进人米雅的房间，在卧室的桌上拿到另半只银苹果，将两半苹果合为一体。调查床上的相薄找到一张纸条，上面写着有关四尊雕像的秘密。回到红灯笼贵宾室开始破解雕像的谜题：将银面具放到第三尊雕像的脸上；将银苹果放入第二尊雕像的蛇口里；将银玫瑰放人第一尊雕像的嘴里；将银钉刺入第四尊雕像的手掌，完成后，大厅的地上出现一道旋转的楼梯。



和搭档米勒一起分析案情

下面是三个房间，两侧的房间都有壁炉，正中的房间桌上有一本贵宾会员的名册，这是维多利亚想要的。先到左侧的起居室壁炉上拿到一块壁画的瓷砖和半把钥匙，观察上方的壁画图案，然后到右侧的卧室调查壁炉，将上方的瓷砖排列成起居室图画的顺序，将身上的瓷砖最后放上去，这样会在后面出现一只保险箱，从里面拿到半把钥匙，将身上的两截钥匙组合到一起，用它打开壁炉上的锁进入中间的房间。在桌子上查阅名册，发现马克的名字，并且上司托德的名字也在其中。



要做好吃的甜点并不容易，要严格按配方下料哦



第六幕：悲啸（The Scream）

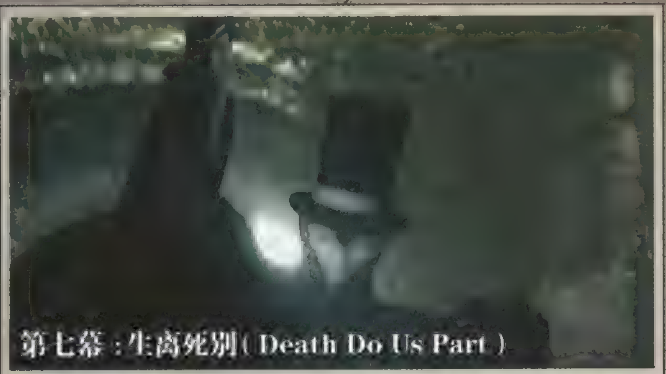
听到警长和外交官助手的对话，古斯明白是警长收到黑钱，企图掩盖马克是真凶的真相，藉由他调查此案来寻找一只代罪羊。古斯将警长狠揍一通，来到街道，遇到匆忙的斯塔塞克，得知又一桩凶案发生，位置是伏尔塔瓦河西岸的水泵房，古斯于是嘱咐他暂时先不要通知警长，自己动身前往河岸调查。

来到河岸往北边一直走，乘小船来到对岸的水泵房前，巨大的水车将小船搅碎，水车也停止了转动。水泵房的门被锁住，沿着水车的叶片爬到屋顶，在蓄水池旁看到艾波琳娜的尸体，从尸体旁拿到第五枚指环，忽然闻听枪响，看到对岸警长正朝这边开枪射击，连忙开门冲入水泵房。

下楼梯观看一下墙上的说明，面前是电力的控制装置，将玻璃容器里放四升水才能接通水泵的电源。具体方法是：将铁桶放到容器下面，转上方阀门放满五升水，转下方阀门放掉三升水，将桶里的水全部倒掉，再将余下的两升水放入桶里，将容器再次放入五升水，再将铁桶的水注满，这时容器里就剩下四升水了。接通水泵的电源将蓄水池的水抽干，来到外面跳入蓄水池钻入下水道。

下水道是一座不小的迷宫，先沿顺时针方向绕到三点钟的位置，在那里找到一具腐尸，在尸体上拿到第六枚指环。回到迷宫入口往迷宫的中部走找到出口，在铁门面板上要解答一个谜题，将身上的六枚指环分别放到六个对应的格子里，有的指环要旋转到一定角度才能放进去。放完指环要利用12个拉杆将下面的钥匙形状的格子移到上方，假设左上角拉环编号为1，顺时针方向依次为1到12，操作步骤如下：3-5-7-7-6-3-11-10-10-9-6-1-7-11-8-10-9-2-1-5-5-6-6-8-11-2-3-10-9-11-1-5-9-8-7-1-1-2-2-3-3，完成后将钥匙图案推到右方，打开大门。

迷宫的出口便是马克的画室，突然，古斯的脑袋一阵巨痛，他便不醒人事。当醒来时，看到马克拿着弯刀走向沙发。沙发里是捆绑双臂的艾达，古斯这时发现自己的嘴里堵着毛巾，双手也被紧缚在背后，眼看着夺命的弯刀忽起忽落，艾达的脸上喷满鲜血，睁着惊恐的双眸，而他却束手无措，当艾达闭上眼睛，他嘴里发出痛苦的呜咽和悲嚎倒在了沙发前……马克那握着画笔的手在不断游走，在画布上描绘人间最凄惨的一幕……生离死别。



第七幕：生离死别（Death Do Us Part）

理查德的画廊即将举办马克的画展，当维多利亚赶来后，理查德将每幅作品都向她做了详微细致的介绍，其中有一幅叫《生离死别》画作吸引了维多利亚的目光，从祖父的日记里得知，这幅画描绘的正是当年祖父在布拉格与艾达的死别一幕。

与画廊里的米雅谈话，得知贵宾室经常玩角色扮演的游戏，游戏时身穿斗篷头戴面具，顾客和服务生都不会表露身份，这是贵宾室里奉行的规则。那四尊雕像是由四位女孩扮演的四种角色：诱惑女神是米雅；吸血女公爵是斯蒂芬妮；痛苦女神是辛西娅，至于扮演奥秘女神的第四位女孩则不得而知。与理查德询问有关马克的信息，他推荐她阅读一下介绍马克画作的书籍，于是走到喷泉边找到了那本书，上面有每幅油画的历史和介绍。

回到警察局，维多利亚想利用警局的电脑来查阅1932年芝加哥凶杀案的资料。先在停车场拿到一只灭火器，然后乘电梯来到办公室，操作克莱尔的电脑没有搜索到任何信息，这时克莱尔走进来说，或许得用上司托德的高级帐号才能访问那些数据。接下来要想办法潜入托德的房间，看到清洁工有房间的钥匙，先到走廊上的咖啡机作一下手脚，将餐巾纸放到咖啡机的下面，再按开关将咖啡流得一地糊涂，回办公室通知清洁工，清洁工立即到走廊上清理去了，这时从小车上拿到钥匙和螺丝刀，顺利地潜入托德的办公室。

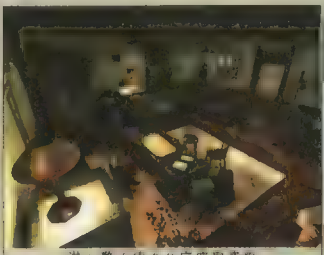
托德的电脑设有保护密码不能进入系统，从左边的桌子上拿到电棒，再调查右墙的保险箱上有指纹扫描安全系统，接下来要找托德的指纹。从桌子上拿到咖啡杯，然后到克莱尔的实验台上按之前的步骤提取到托德的指纹，用它打开办公室的保险箱，从里面拿到地下室三层的访问钥匙。

在电梯的键盘上使用钥匙打开地下室三层的权限，乘电梯来到地下三层，这里有两道门分别通往拆弹室和档案室。档案室的门锁住了，先进入拆弹室，用螺丝刀将门边的通风口挡板拆掉，然后坐到控制台前，操作面板放出机器蜘蛛爬过通风道进入档案室的外间，将蜘蛛爬到门上破坏掉密码锁。

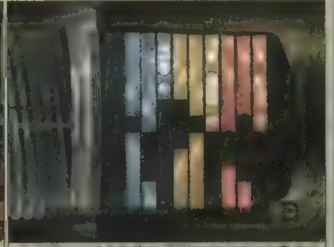
进入档案室外间，朝屋里使用灭火器发现空中有很多道激光探测线。回到拆弹室，控制机器蜘蛛穿过地板和墙壁的光线间隙破坏墙上的激光探测控制盒，这样维多利亚就能顺利地进入档案室了。

在档案室的中央电脑上搜索和马克有关的资料，发现1932年芝加哥凶杀案的资料被删除了，最后的读取人正是祖父古斯，看来是他将资料下载后随手删除掉了。这时托德气冲冲地走了进来，大声责骂维多利亚，维多利亚以他是红灯笼贵宾成员的事相要挟，使他一时气结无可奈何。

回到家里到父亲的书房调查墙上的油画，它的背面微微凸起，看似藏有什么东西。来到浴室打开工具箱拿到一把小刀，回到书房将油画背面剖开，从里面拿到祖父古斯的信笺……



潜入警长的办公室窃取资料



想破解这道锁并非易事，要仔细按攻略的步骤尝试

失魂落魄的古斯离开了画室，麦尔娜将他藏了起来。在布拉格的街道上贴满了抓捕古斯的通缉令，把他当成连环凶杀案的真凶，成了马克的替罪羊。古斯住在了垃圾场的废弃车厢里，和弗里德娜、彼得和罗曼等人一起度过了几个月的时光，后来在罗曼兄弟的帮助下，乘坐小船逃离了布拉格，又由法国辗转来到美国的纽约，在这里得知芝加哥又发生连环凶杀案，从犯罪手法来看显然又是马克所为，不过最终马克还是被警方擒获了。他的外交官父亲买通的警官，将他关进了精神病院渡过残生。只是这一切并没有终结，在马克最后的一幅画作里，古斯预见到还将有人继承他的衣钵为祸人间，因为那幅画作的名字是《弟子》。

看完祖父的信笺，维多利亚接到克莱尔的电话，得知米雅正面临危险，于是她起身奔赴宿舍。来到米雅房间的客厅，看到往浴室的方向有一串血迹，沿血迹走过去探看究竟，这时身后突然出现一名戴银面具的黑衣人，朝她的身上注射了一针麻醉剂，维多利亚趁尚清醒时，与黑衣人展开对决，结果两人都精疲力竭倒在地上，这时瓦克莱夫从外面冲了进来，被血战的情景的吓呆了，爬起来的黑衣人微一扬手，闪亮的弯刀划过他的喉咙。

醒来的维多利亚看到死去的瓦克莱夫，米雅已不在房间里，看来是被黑衣人带走了。从桌子上拿到一支手枪，接下来要做的是寻找黑衣人的行凶地点。这个家伙就是马克的弟子，每一桩案件都在模仿当年的马克的手法，地点风景、被害人身份、残杀的刀法都大致相仿，因此还是前往画廊寻找线索。

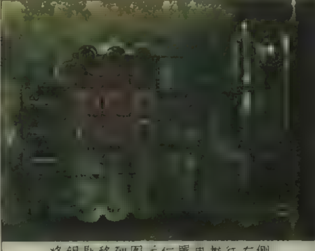
来到画廊观察每一幅画作得到一些关键词，然后使用理查德的电脑搜索"桥梁"、"芝加哥"和"布拉格"这几个关键词，得到一份芝加哥政府通告，上面写着芝加哥为了纪念大量捷克移民为城市所作的贡献，而在城中修建一座塔米诺瓦大桥，它是根据布拉格的查尔斯大桥的风格修建的。就是它！塔米诺瓦大桥就是凶手再次模仿马克的犯罪地点！

维多利亚的汽车风驰电掣般掠过街头，来到塔米诺瓦大桥果然看到戴有面具的黑衣人，他的手缓缓举起，手中的弯刀在寒风中透射着凛冽的光，如同他的眼神。维多利亚手中的枪响了，黑衣人慢慢地倒落在河水之中，几经沉浮下消失不见，河水中不久漂起一只镌有精致花纹的银面具……

警方虽经过努力的搜索，仍没有找到黑衣人的尸体，他究竟是谁呢？为了揭开谜底，维多利亚决定前往洛杉矶，或许在那里会得到启示和线索……■



在相簿里有被害人的照片



将钥匙移到图示位置再推往右侧

IMPERIAL GLORY

帝国荣耀

快速上手攻略&完全资料集

“盟军敢死队”系列的开发商 Pyro Studios 小组的新作《帝国荣耀》(Imperial Glory)是一款以拿破仑战争时期为题材的历史策略类游戏。《帝国荣耀》采用了和《罗马：全面战争》类似的即时+回合的游戏模式。整个游戏是围绕着科技展开的，随着科技不断的发展，玩家就能生产高级兵种、造高级建筑、激活外交选项以及进入下一个纪元。所以，我们的攻略先从科技说起。

科技发展篇

科技是游戏中最重要的一种资源，可以让国家建造高级建筑、招募高级部队、提升部队能力以及获得更多资源。科技还能转化为金币，当急需用钱时可解燃眉之急。除非一直将科技换钱用，通常情况下科技是一直向前发展的，每个回合你都在用科技值研究科技。每研究出一项科技后，游戏就会让你选择一项新的科技进行研究。如果中途想要变更正在研究的科技，可以打开右下角的科技树。

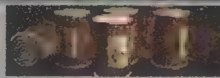
科技分为四个项目，分别是资源(Resource Branch)、军事(Military Branch)、政治(Political Branch)和贸易(Commercial Branch)。资源分支的科技主要是增加金币、原材料、人口、食物以及科技点数本身的数量。军事分支的科技可以让你招募更高级的部队、提升部队能力等。政治分支的科技提供给你更多的外交选项以及允许在他国境内建造外交建筑。贸易分支的科技主要用来增加贸易收入。在科技树中，它们以不同的颜色来显示。

在游戏中，研究了一些特定的科技之后，就会被允许触发历史事件(Quest)。之后，玩家必须满足这些历史事件的发生条件，就会触发历史事件。一个历史事件只能被触发一次，如果被其他国家抢先触发了这个历史事件，你也就失去了将这个历史事件标上自己所选国家名字的机会(这有点像“文明”里的“世界奇迹”)。触发历史事件的回报非常丰厚，但是其花费同样很高。大家可以量力而行，选择自己需要的历史事件触发。例如，要快速地攀升科技，可以选择罗塞塔石碑(Rosetta Stone)。如果要取得制海权的话，就应该选择海上霸主(Ruler of the Seas)。

《帝国荣耀》中总共有3个纪元(era)，玩家必须通过研究科技才能进入下一个纪元。要进入第二个纪元，必须将第一纪元所有的科技全部研究出来。而要进入第三个纪元，只需要将第二纪元的顶端科技研究出来就可以了。所以在第二纪元的时候你可以放弃那些不需要的科技，快速攀升到第三纪元。

附一：科技完全资料集

■第一纪元(The first era)



食物储藏(Food Preservation)

500点科技值，允许建造食仓(Rations warehouse)



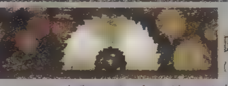
训练军官(Officer training)

650点科技值，允许建造军事学院(Military Academy)。



和平演变(Peaceful Annexation)

600点科技值，允许建造领事馆(Consualte)，激活外交中的贸易协定(Commercial Treaty)。



圆锯(Circular Saw)

1250点科技值，允许建造伐木工厂(Saw Mills)。



基础贸易(Trade Infrastructure)

1600点科技值，建立陆上贸易路线，完成后触发农业革命(Agrarian Revolution)，并且允许建造贸易处(Trade Branch)。



初等港口(Harbour Infrastruture)

1600点科技值，建立海上贸易路线，允许造小型商业码头(Merchant Harbour)。



初等步兵(Basic Infantry)

1500点科技值，允许建造初等兵营(Basic Barracks)。



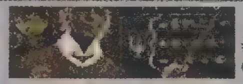
初等骑兵(Basic Cavalry)

2750点科技值，允许建造初等马厩(Basic Stables)，完成这项科技之后可以在战场上俘虏敌人。



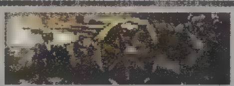
种痘(Vaccination)

1250点科技值，允许建造地方医院(Local Hospital)，同时可以触发医学革命(Medical Revolution)。



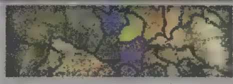
基础教育(Basic Education)

2750点科技值，允许建造小学(Primary School)，完成后触发铁路(Railway)。



小型炮兵工业(Artillery Industry)

3750点科技值，允许在战场上俘虏敌军大炮，并且可建铸造车间(Basic Foundries)。



市场改革
(Market Reform)

3750 点科技值，允许建造贸易部(Department of Trade)，激活外交中的通行权(Right of Passage)。



新闻宣传
(Journalism)

4500 点科技值，允许建造报社(Newspaper Office)，激活外交选项中的改善关系(Improve Relations)，同时触发罗塞塔石碑(Rosetta Stone)。



小型海军部
(Navy Infrastructure)

5000 点科技值，完成后可以造小型军港(Military Harbour)，并且在以后的海战中可以俘虏敌船，触发海上霸主(Ruler of the seas)。



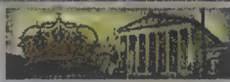
战术调度
(Tactical Manoeuvres)

7750 点科技值，提高步兵和骑兵的防御及远程攻击力，触发世界事务(World Fair)，允许建造训练营(Training Camp)



秘密服务
(Secret Service)

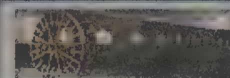
5750 点科技值，完成后可以建信息部(Department of Information)。



进入下一纪元
(Advance Era)

11000 点科技值，选择政体：独裁制(Autocratic)和民主制(Democratic)，进入第二纪元后，同种政体的国家之间的友好度增加。

■第二纪元(The Second era)



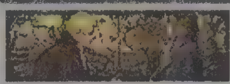
现代农业
(Modern Agriculture)

6500 点科技值，允许建造补贴农田(Subsidised Farms)



高级军官训练
(Advanced Officer training)

7250 点科技值，提高骑兵的突击伤害，允许建造高级军事学院(Advanced Military Academy)，使得步兵能使用双列阵形(the Double Line Formation)，触发亚眠条约(Treaty of Amiens)。



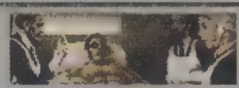
外交政策
(Foreign Policy)

7750 点科技值，允许建造贸易署(Trade Bureau)，使你拥有商业间谍(Commercial Espionage)，可以看见他国的商路。



工业化港口
(Industrialised Port)

9500 点科技值，允许建造中型商业码头(Merchant Ports)。



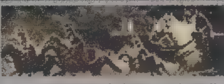
健康护理计划
(HealthcareProgramme)

8500 点科技值，允许建造现代医院(Modern Hospital)。



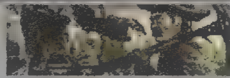
高级步兵
(Advanced Infantry)

7250 点科技值，可使用方阵(Square Formation)，允许建造高级兵营(Advanced Barracks)。



高级骑兵
(Advanced Cavalry)

10000 点科技值，允许建造高级马厩(Advanced Stables)，同时触发玻利瓦尔(Simon Bolivar)



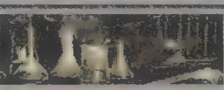
蒸气泵
(Steam Pump)

9500 点科技值，允许建造深层矿井(Deep-shaptMines)。



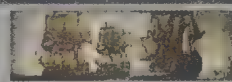
文化影响
(Culture Influence)

7000 点科技值，激活外交选项中的军事援助(Military Aid)，允许建造文化中心(Culture Centre)，同时触发百科全书(Encyclopaedia)



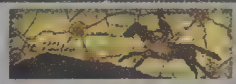
现代教育
(Modern Education)

11000 点科技值，允许建专业学校(Specialised Schools)，并且触发计量系统(Metric System)



组建海军
(Organised Navy)

12000 点科技值，允许建造中型军港(Military Port)



市场网络
(Market Network)

12500 点科技值，激活外交选项中的借兵(Loan of Armies)，同时允许建造贸易网络(Trade Network)。



海军调度
(Naval Manoeuvies)

14500 点科技值，增加舰队经验，允许建造海军学院(Naval Academy)。



高级炮兵生产
(Artillery Manufacturing)

16500 点科技值，允许建造高级铸造车间(Advanced Foundries)



海岸卫队
(Coastguard)

17000 点科技值，允许建造阿冈德灯塔(Argand Lighthouse)，触发绘图法(Cartography)



关税
(Customs Duties)

18000 点科技值，允许建造出入境处(Border Posts)。



战略调度
(Strategic Monoeuvres)

17000 点科技值，提高炮兵的炮击范围及对于远程攻击的防御，允许建造射击场(Firing Ranges)。



走私
(Smuggling)

18500 点科技值，增加贸易路线的收益，可建造黑市(Black Market Warehouse)。



间谍网
(Spy Network)

24000 点科技值，允许建造外交部(the ministry of Foreign Affairs)，触发大陆封锁(Continental Blockade)。



进入下一纪元
(Advance Era)

30000 点科技值，选择政体：独裁制(Dictatorship)，君主专制(Absolute Monarchy)，共和制(Republic)，君主立宪制(Constitutional Monarchy)。

民主制(Democratic)



外国资本
(Foreign Investment)

8000 点科技值，允许建造基础设施(Infrastructure)。



税务系统
(Taxation Systems)

23000 点科技值，允许建造税务所(Tax Collection Buildings)。

独裁制(Autocratic)



宣传活动
(Progaganda)

9000 点科技值，允许建造军报(Army Bulletin)。



外科学
(Surgery)

24500 点科技值，允许建造军事医院(Military Hospital)。

■第三纪元(The Third era)



农业改革
(Agarian Reform)

31500 点科技值，允许建造农业部(Ministry of Agriculture)。



精英步兵
(Elite Infantry)

34000 点科技值，允许建造精英兵营(Elite Barrack)。



精英骑兵
(Elite Cavalry)

56000 点科技值，允许建造精英马厩(Elite Stables)。



经济改革
(Economic Reform)

32000 点科技值，允许建造贸易司(Trade Embassy)。



现代熔炼
(Modern Smelting)

42000 点科技值，允许建造钢铁厂(Steel Mills)。



招募计划
(Recruting Programme)

41000 点科技值，允许建造征募处(Enlistment offices)。



高等教育
(Advanced Education)

57000 点科技值，允许建造大学(University)



大型炮兵生产
(Artillery mass production)

58500 点科技值，允许建造精英铸造车间(EliteFoundries)



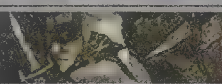
海关监督
(Customs Surveillance)

107000 点科技值，允许建造海关(Customs Department)。



颠覆技术
(Subversion techniques)

41500 点科技值，允许建造抵抗组织(Resistance Cell)。



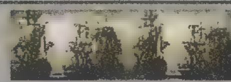
反间谍
(Counterespionage)

42000 点科技值，允许建造情报局(Intelligence Bureau)。



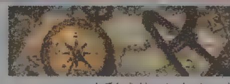
证券市场
(Stock Market)

67000 点科技值，允许建造证券交易所(Stock Exchange)。



现代海军
(Modern Navy)

58000 点科技值，允许建造大型军港(Military Dockyard)。



海上侦察
(Naval Reconnaissance)

102000 点科技值，允许建造菲涅耳灯塔(Fresnel Lighthouse)。



高级指挥
(High Command)

100000 点科技值，提高步兵近身攻击力和骑兵冲锋的攻击力，允许建造精英军事学(Elite Military Academy)。



现代港口
(Mordern Port)

47000 点科技值，允许建造大型商业港(Merchant Dockyard)。



海上掠夺
(Piracy)

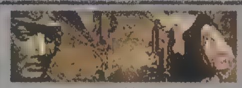
80000 点科技值；允许建造隐蔽的码头(Hidden Wharves)。



秘密警察
(Secret police)

42500 点科技值，允许建造警察局(Police Station)。

君主专制(Absolute Monarchy)



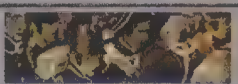
启蒙运动
(Enlightenment)

35000 点科技值，增加 10%科技点数，触发圣路易的圣子(100,000 sons of St.Louis)。



注册土地
(Land Registry)

61500 点科技值，增加 10%的货币收入



志愿军
(Volunteer Corp)

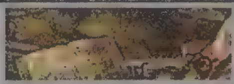
114000 点科技值，所有军队便宜 10%。



什一税
(Tithe)

118000 点科技值，增加 10%的粮食产量。

共和制(Republic)



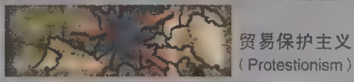
所得税
(Income Tax)

61500 点科技值，允许建造中央银行(Central Bank)



税制改革
(Taxation Reform)

92000 点科技值，允许建造财政部(Treasure Department)。



贸易保护主义
(Protestionism)

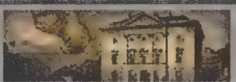
114000 点科技值，商路收入加 50%。



贸易联盟
(Trade Unions)

118000 点科技值，增加 25%的人口增长率。触发人权宣言(Universal Declaration of Human Rights)。

君主立宪制(Constitutional Monarchy)



资本主义
(Capitalism)

92000 点科技值，增加 20%的收入。



工业革命
(Industrial Revolution)

117000 点科技值，增加 10%的原材料产出。



赞助
(Patronage)

32000 点科技值，增加 10%的科研点数，触发君主立宪(Constitution)。



自由主义
(Liberalism)

118000 点科技值，商路收入增加 50%。

独裁制(Dictatorship)



征兵
(Conscription)

64500 点科技值，在 6 个回合内，初等步兵便宜 50%，每 20 个回合可以启动一次征兵。



民族主义
(Nationalism)

92000 点科技值，减少招募军队所需黄金的 20%



压制
(Repression)

114000 点科技值，减少军事吞并一个国家 30%的时间，触发加冕(Emperor Proclamation)。



辖区
(Prefecture)

118000 点科技值，粮食产量增加 50%。

二.外交谋略篇

《帝国荣耀》有一个充满变化的外交系统。外交的功能多种多样，善于利用外交不但能使你在各国间的争斗中获利，更能让你不战而屈人之兵。研究政治分支中的特定科技就可以激活每个外交选项。初期的外交只能在邻国之间展开，当国家的影响力扩大时，就可以跟更多的国家使用外交中的选项。以下是所有外交选项的简介。

联合(Coalition)：联合另一个国家进攻第三国。

通行权(Right of Passage)：为一个国家提供金钱以获得在这个国家驻军的权利，持续 8 回合。

改善关系(Improve Relations)：花钱和一个国家改善关系。

宣战(Declaration of War)：明确告知一个国家你将要对其进行军事入侵。如果不宣而战的话，其他国家对你的友好度(Sympathy)就会下降。

和平谈判(Peace Treaty)：提供金钱和一个正在交战状态的国家停战。

防御同盟(Defensive Alliance)：当你和其他国家结成防御同盟后，如果有哪个国家对你宣战的话，那么你的同盟国将会自动对这个侵略你的国家宣战。防御同盟持续 12 回合，最多 4 个国家。

联姻(Marriage)：和一个中立国家联姻可以直接和平演变这个国家(Peaceful Annexation)，和另一个帝国联姻可以大大增加这个帝国对你的友好度。联姻只能发生在君主专制(Absolute Monarchy)和君主立宪制(Constitutional Monarchy)下。

借兵(Loan of Armies)：借给一个国家军队并向其索取一定的金钱。

军事援助(Military Aid)：请求一个国家派遣军队帮助你。

所有成功的外交协议都会增加友好度，反之谈判失败的外交协议或者拒绝其他国家的外交协议，都会降低该国对你的友好度。当然，提升友好度的方法肯定不仅于此。比如，对一个国家宣战，那么和这个国家处于敌对或交战状态的国家对你的友好度就会上升。释放俘虏会增加所有国家对你的好感度，解放一个中立国家可以增加所有国家对你的好感度。要提高单个国家对你的友好度的话，可以在这个国家建造各种政治建筑，比如领事馆(Consualte)、报社(Newspaper Office)等。友好度高的国家一般不会对你宣战，和他们签订各种协议也更容易成功。

除了军事吞并外，要征服一个国家还可以用和平演变的方法。只要在某个国家建造了领事馆，并且这个国家对你的友好度是 100，那么下个回合该国就会被你和平演变。和平演变后，该国当时所剩下的资源以及所有建筑设施和部队都会完好无损地归你所有。说起来非常简单，可是，要让一个国家对你的友好度达到 100 并不容易，除了要建造政治建筑外，更重要的是抓住那些提高所有国家友好度的机会。这其中，解放一个中立国家是最有效的增加友好度的手段。游戏中期，各大国会逐渐的发动对外战争，也许他们侵占的领土是你原来的邻国。这时对侵略者宣战并派遣部队进攻这片领土，成功消灭占领军后，你可以选择占领还是解放这个国家。选择前者会降低所有国家对你的友好度，平均 10 点。而选择后者则能增加所有国家对你的友好度，平均也是 10 点。这也就意味着，只要你能重复地解放几个小国再多建造几个政治建筑，他们的友好度很快就能上到 100，和平演变也就轻而易举了。

附二：历史事件大全

农业革命(Agrarian Revolution)



要求 3 条陆地贸易路线，触发后 12 回合内你的陆地部队不消耗食物。

医学革命(Medical Revolution)



要求 2500 人口，触发后所有领土自动建造地方医院。

罗塞塔石碑(Rosetta Stone)



要求①三支驻防的轻步兵(在军队界面选中)；②两艘单桅纵帆船(在军队界面选中)；③开通和亚历山大港的贸易(Alexandria Harbour)，触发后 12 回合内科技点数增加到原先的 3 倍。

铁路(Railway)



要求①2500 原材料；②1500 人口，触发后所有领土自动建造伐木工厂。

海上霸主(Ruler of the Seas)



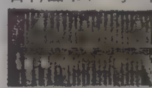
要求①4000 金币；②4500 原材料；③2500 人口；④建造码头，触发后所有港口自动建造小型军港并获得一艘单桅纵帆船。

世界事务(World Fair)



要求①5000 金币；②3000 人口；③5 条海上贸易路线，触发后 12 回合内增加所有国家的友好度，每回合 1.5 点。

百科全书(Encyclopaedia)



要求①5000 金币；②通往马德里(Madrid)的贸易路线；③通往罗马(Rome)的贸易路线；④通往亚历山大港(Alexandria Harbour)的贸易路线；⑤通往雅典港(Athens Harbour)的贸易路线，触发后 24 回合内科技点数增加到原先的 3 倍。

亚眠条约(Treaty of Amiens)



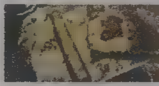
要求①8000 金币；②3000 人口；③5 条陆地贸易路线，触发后所有首都城市自动建造高级军事学院。

西蒙·玻利瓦尔(Simon Bolivar)



要求①10000 金币；②5000 人口；③建造了高级军事学院，触发后所有的初级步兵全部升级最高级并自动将部队补满。

绘图法(Cartography)



要求①10 条陆地贸易路线；②5 条海上贸易路线，触发后可以看到整个地图。

计量系统(Metric System)



要求①6000 金币;②通往君士坦丁堡(Constantinople)的贸易路线;③通往斯德哥尔摩(Stockholm)的贸易路线;④通往威尼斯港(Venice Harbour)的贸易路线;⑤通往的黎波里(Tripoli Harbour)的贸易路线,触发后自动获得三个回合的快速科技研究。

大陆封锁(Continental Blockade)



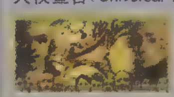
要求①5000 金币;②7000 原材料;③4000 人口;④10 条陆地贸易路线,触发后封锁所有和你的国际关系糟糕的国家的贸易路线,持续一年。

圣路易的圣子(100,000 sons of St.Louis)



要求①21000 金币;②8500 人口,触发后获得两个元帅(Marshal),每个元帅附带 6 支部队。

人权宣言(Universal Declaration of Human Rights)



要求①12000 金币;②4000 人口;③建造了大学,触发后所有国家(触发这个事件的国家除外)将会失去先前被其吞并的一个中立国。

加冕(Emperor Proclamation)



要求①19000 金币;②3500 人口;③建造了征募处,触发后让你所有的部队对敌人造成的伤害增加 50%,持续 6 回合。

君主立宪(Constitution)



要求①18000 金币;②3000 人口;③建造了情报局,触发后使一个中立国家对你的支持度迅速上升并成为帝国的一部分。

三:贸易交流篇

贸易是迅速增加财富的唯一方法。打开左下角的贸易界面后就可以看到各种贸易路线。绿色的线代表国际贸易,蓝色的线代表国内贸易,灰色的线代表此条贸易路线尚未开通,红色的线代表此条贸易路线已被封锁。贸易分为两种:陆上贸易和海上贸易。要开通和另一个国家的国际性陆上贸易,必须先在这个国家的首都建造贸易处(Trade Branch)。而本国领土之内的国内贸易则不需要任何建筑。要和别的国家进行海上贸易,得先在自己的海港中建造一艘商船并将此商船拉到这个国家的港口,就算开通了和这个港口的海上贸易。国内的海上贸易也会自动在两个临近港口之间开通。国际贸易虽然费时费力,但是其所获得的利润却是国内贸易所不能比的。

贸易对象的选择很重要,初期因为国家的影响力不够,所以能够发生贸易的只是周边的少数几个国家。贸易选择的对象应该是那些对你友好度较高的国家,如果是同盟的关系则更好。两个关系稳定的国家是最利于贸易的,一旦处于两个国家处于交战状态,贸易线路自然也就被封锁了。到了游戏中期,国家影响力扩大,能够贸易的国家增多之后,就可以优先选择那些离你国土较远的国家贸易。遥远的国家一般不会跟你主动交战,而且这些国家也不会防碍你的征服之路。因为若是你将一个原先有国际贸易的国家征服了,那么现在这条国际贸易路线将随之变成国内贸易路线,这显然是很不合算的。

附三:设施完全资料集

■第一纪元(The first era)

货仓(Rations warehouse)



可以将城市每个回合没被消耗的粮食储存起来。

军事学院(Military Academy)



可以招募上尉(Captain)和民兵(Militia,英国除外),同时在城市中提供 7 个驻军位置。

领事馆(Consualte)



增加所在国对我国的友好度 5%并允许用和平演变的方式吞并中立国家。

商业代办处(Trade Branch)



打通陆上商路,增加所经过的商路 33%的商业收入。

小型商业码头(Merchant Harbour)



允许建造双桅帆船(Brigantines)。

初等兵营(Basic Barracks)



可以招募列兵(Line infantry)和轻步兵(light infantry),需要军事学院(Military Academy)。

初等马厩(Basic Stables)



可以招募枪骑兵(Lancers)和轻骑兵(Hussars),需要军事学院(Military Academy)。

地方医院(Local Hospital)



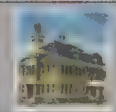
可以增加城市 50%的人口增长率。

伐木工厂(Saw Mills)



增加 50%原材料的产量。

小学(Primary School)



增加 50% 的科技点(Research Points)。

铸造车间(Basic Foundries)



可以生产 6 磅加农炮(6 Pound Cannons)、榴弹炮(Howitzers)和康格里夫火箭(Congreve Rocket,仅限英国)。

国内贸易部(Department of Trade)



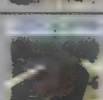
使国内贸易的收入增加 33%

报社(Newspaper Office)



增加 10%的友好度。

小型军港(Military Harbour)



允许建造单桅纵帆船(Sloop)。

训练营(Training Camp)



将上尉(Captain)升级为上校(Colonels),使新招募的士兵级别由新兵变成中等。

信息部门(Department of Information)



使本国的影响力提高到 2 级。

■第二纪元(The Second Era)

农田(Subsidised Farms)



农田可以提高所在城市 50%的粮食产量,需要货仓。

高级军事学院(Advance Military Academy)



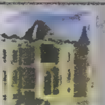
允许招募上校(Colonels),并且提供 12 个空位,需要军事学院。

文化中心(Culture Centre)



增加 20%的友好度,需要报社。

商业署(Trade Bureau)



贸易署可提高陆地商路利润 66%,需要小型贸易部。

中型商业码头(Merchant Ports)



可建班轮(Packet),需要小型商业码头。

高级兵营(Advanced Barracks)



可以招募精锐部队(Grenadiers),精英轻步兵(Elite Light Infantry),需要初等兵营。

高级马厩(Advanced Stables)



可以招募龙骑兵(Dragoons),需要初等马厩。

现代医院(Modem Hospital)



可以增加 75%的人口增长,需要地方医院。

深层矿井(Deep-shapt Mines)



增加 75%的原材料产量,需要伐木工厂。

专业学校(Specialised Schools)



增加 100%的科技点,需要小学。

高级铸造车间(Advanced Foundries)



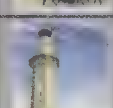
高级铸造车间中可造 12 磅加农炮(12 pround cannons),需要铸造车间。

中型军港(Military Port)



中型军港中可以生产三帆快速战舰(frigate),需要小型军港。

阿刚德灯塔(Argand Lighthouse)



提供 1 级的海上视野。

出入境处(Border Posts)



向国外贸易征收 25%的所得税。

射击场(Firing Ranges)



使招募的士兵达到老兵水平,同时把上校提升为将军,需要训练营。

贸易网络(Trade Network)



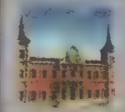
使国内贸易收入增加 66%。

黑市(Black Market Warehouse)



使得被封锁的贸易路线仍然保持 50%的收益。

外交部(the ministry of Foreign Affairs)



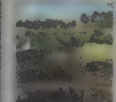
使本国的影响力提高到 3 级,需要信息部门。

独裁制(Dictatorship)



军报(Army Bulletin)

增加 5%的友好度,并且每回合+0.3%,需要领事馆。



军事医院(Military Hospital)

治疗受伤的士兵并补充兵力。

民主制(Democratic)



基础设施(Infrastructure)

每回合增加 0.5%的友好度,需要领事馆。



税务所(Tax Collection Buildings)

增加 50%的货币收入。



■第三纪元(The Third Era)



农业部(Ministry of Agriculture)

提高所在城市粮食产量 75%,需要农田。



精英军事学院(Elite Military Academy)

可以招募将军(General),使城市的驻军数提高到 18,需要高级军事学院。



商业部(Trade Embassy)

使陆地商路收入增加 100%,需要贸易署。



钢铁厂(Steel Mills)

增加 100%的原材料产量,需要深层矿井。



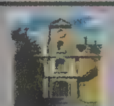
征募处(Enlistment offices)

提高 100%的人口生长率,需要现代医院。



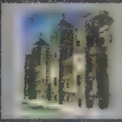
大学(university)

提高 150%的科技点产出,需要专业学校。



精英兵营(Elite Barrack)

可以招募精英步兵(Elite Infantry),需要高级兵营。



精英马厩(Elite Stables)

可以招募胸甲骑兵(Cuirassier)和精英骑兵(Elite Cavalry),需要高级马厩。



精英铸造车间(Elite Foundries)

可以造马拉榴弹炮(horse Howitzers)和马拉加农炮(horse Artillery),需要高级铸造车间。



大型军港(Military Dockyard)

可以建造战列舰(Ship of the line),需要中型军港。



海军学院(Naval Academy)

使新造的军舰达到中等军舰的水平。



抵抗组织(Resistance Cell)

可以解放一个被灭亡了的中立国。



情报局(Intelligence Bureau)

可以报告他国在我境内的抵抗组织。



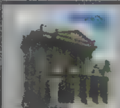
警察局(Police Station)

减少军事吞并一个国家 30%的占领时间。



大型商业港(Merchant Dockyard)

大型商业港可造乌尔卡船(Urca),需要中型商业码头。



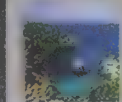
证券交易所(Stock Exchange)

使国内贸易收入增加 100%,需要贸易网络。



菲涅耳灯塔(Fresnel Lighthouse)

提供 2 级的海上视野,需要阿刚德灯塔。



隐藏的码头(Hidden Wharves)

即使海上商路被封锁仍然可以获得 50%的贸易收入



海关(Customs Department)

向国外贸易征收 50%的所得税,需要出入境处。

共和制(Republic)



中央银行(Central Bank)

可以一次性向银行贷款 15000 金币。



财政部(Treasury Department)

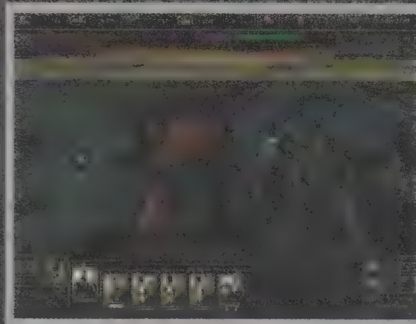
增加 75%的货币收入,需要税务所。

四、军事战略篇

无论是要进行军事征服还是和平演变,一支强大的军队都是必不可少的。前者自不必说,而和平演变的前提就是两国不发生战争,要让别的国家不敢对你动武,强大的军队是最佳的保障。要招募军事单位,必须建造相应的军事设施。需要说明的是,只有首都城市所在的领土才能建造军事设施。所以军事单位只有在首都才能招募到。另外,被征服国家的首都所在领土同样能够建造军事设施并招募到军事单位。

带领军队需要指挥官,指挥官的等级从低到高有上尉(Captain)、上校(Colonels)、将军(General)和元帅(Marshal),级别越高带的部队也越多。提升指挥官等级最常用的方法就是通过打仗来积累经验,达到一定经验后指挥官就会升级。研究特定的科技也可以让指挥官一次性的升级或是直接招募高级的指挥官。但是元帅是不能靠科技升级,只能通过战争累计经验。唯一的例外是在君主专制(Absolute Monarchy)下,你可以靠触发历史事件直接获得两个元帅以及 12 支部队。

一场战争结束之后,总是会出现不少伤兵。要医疗伤兵得在第二纪元中选择独裁制(Autocratic),并且研究了外科学(Surgery)后,建造军事医院(Military Hospital)才行。将部队放在军事医院所在的领



土,就能自动慢慢医疗受伤的士兵了,也可以花费一定的金钱一次性将士兵补满。如果第二纪元中选择了民主制(Democratic),那么也就永远不可能医疗士兵了,只能将受伤的士兵合并或是招募新的部队。

在《帝国荣耀》中,将防守一方的所有军队全部消灭后,还必须花上一定的时间围城才能彻底征服这个国家。我方围城的部队实力越强,围城所花的时间也越短。所以,保证在战争中对敌人有绝对的军事优势,不但能快速攻下对方的领土,而且还能以更少的损失来获得胜利。围攻成功后,这个国家也就并入了你帝国的版图。另外,游戏中可选的英国、法国、普鲁士、奥地利和俄国 5 个强国即便围城成功,也仍然不能利用其领土上的资源,还必须常驻一支军队在它的首都。不然的话,他们下一个回合就会自动复国。

五、军事战术篇

虽说在战略界面上赢得先机很重要,但是掌握了精妙的战术则往往能打出以少胜多的经典战役。《帝国荣耀》中的作战单位可分为步兵、骑兵和炮兵三种。三种兵种各有优势和不足,熟悉各兵种的优劣势并善于利用兵种间的协同作战非常重要。

步兵是战斗中的主力,总共有三个阵型可在战争中变换:纵队阵型、横队阵型和方形阵型。纵队阵型移动力最高,横队阵型攻击火力最猛,而方形阵型可以有效对抗骑兵的冲锋。方形阵型必须在科技中研究特定的科技才能被军队使用。步兵当中又可分为轻步兵和重步兵。前者一般是远程攻击力高,但防御偏低。后者则正好相反,远程攻击力稍逊一筹,但是防御相对较高。战斗的时候一般都是将重步兵放在前面,而把轻步兵放在后面。步兵还能躲进建筑物、树林或是其他掩体中射击,可以提高步兵的射程和护甲



骑兵速度都很快,一般都只有近身攻击。例外的只有龙骑兵(Dragoons),他兼有远程和近身攻击能力。在步兵的方形阵型研究出来以前,骑兵的冲锋优势非常明显。步兵的方形阵型研究出来后,骑兵的冲锋对象就应该选择那些移动中或是正在射击的步兵。利用骑兵的速度优势,快速地消灭敌人后方的炮兵,可以有效地解除对我军步兵的威胁。

炮兵同样可分为两种:直射炮和曲射炮。加农炮(Cannons)就是直射炮,攻击的时候会对射程内的一整条直线上的单位造成伤害。所以加农炮的正前方不能放置部队,以免造成误伤。这类炮兵对敌人的步兵伤害很大,特别是当步兵成纵队阵型移动的时候。要保护好加农炮,可以在加农炮的两边放置步兵或是骑兵。榴弹炮(Howitzers)是曲射炮,射程一般比加农炮远,对付隐藏在建筑或是树林中的步兵很有效。这类炮兵弹道是曲线的,因此可以在炮兵前放置步兵或骑兵进行保护。■

秘集市

邮差II 周末启示录

游戏中按【Shift】+【~】键进入控制台，输入下列代码获得相应功能：

sissy	开启秘技模式并可使用下列代码
set P2Player BGodMode True	开启刀枪不入模式
set P2Player BGodMode False	关闭刀枪不入模式
Gunrack	获得所有武器
blastacap	获得额外弹药
jewsforjesus	获得5000金钱
catfancy	霰弹枪和突击步枪装上猫状消音器
iamtheone	获得猫钳子
headshop	获得破水管
blockmyass	获得护甲
piggytreats	获得油炸饼圈
boyandhisdog	获得一只狗
swimwithfishes	获得雷达
smackdatass	换上花边服
iamthelaw	换上警服
ifeelfree	穿墙模式
fly	飞行模式
fireinyourhole	火箭弹视角
rockincats	霰弹枪和突击步枪发射猫子弹
dokkincats	关闭rockincats模式
boppincats	被枪击中后会弹跳的模式
splodincats	关闭boppincats模式
alamode	生命仅存1%
packnheat	抛弃当前武器
iamsolame	生命仅存1%且抛弃当前武器

以任何文本编辑程序（如记事本程序Notepad.exe）打开游戏安装目录maps子目录中与上卡名相应的地图文件如“LowerParadise”，在其文件名前面增加cus字符串如“cusLowerParadise”，进入游戏后在选单画面选择“Custom Maps”即可载入你修改过的游戏场景地图了。

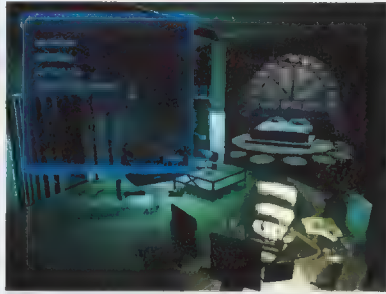
〖测试:NA PAGAN 提供 A〗

女神偷 Stolen

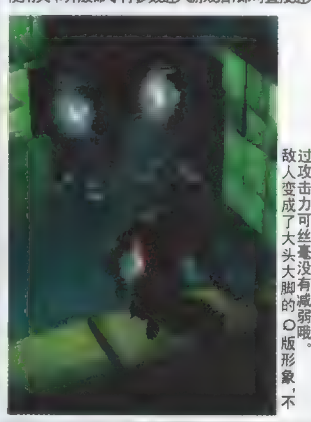
以下列字符串作为游戏主执行文件Stolen.exe的命令行参数启动游戏（例如在游戏启动快捷方式后面空一格并加上下列字符串 C:\Games\Stolen\Stolen.exe -sendintheclowns）：

-sendintheclowns	大头大脚的卫兵造型
-thisbottleofstevens	开放所有游戏关卡

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗



使用关卡开放命令行参数进入游戏后，即可直接进入四大关卡。



敌人变成了大头大脚的Q版形象，不过攻击力可丝毫没有减弱哦。

单身生活II 三人世界 Singles 2: Triple Trouble

修改初始金钱

通过修改游戏配置文件可获得更高的初始金钱，只需进入游戏安装目录Config子目录中，找到game.cfg这个文件，将其只读属性取消，然后以任何文本编辑程序（如记事本程序Notepad.exe）打开它（请事先备份此文件以便需要时恢复原状），搜索“money”可找到如下字符串：

```
moneyEmptyScene = 100000
moneyStartStory = 496
moneyStartBackyard = 2500
moneyStartApartment = 5000
moneyStartPenthouse = 10000
```

这些字符串分别描述了各个游戏模式开始时主角拥有的金钱数量，将其中的数字改大如999999，保存此文件后进入游戏，即可获得指定数字的金钱。

开启所有游戏模式

要想开启各个游戏模式，只要使用同样的方法打开game.cfg文件，搜索下列字符串：

```
BackyardEnabled = false
PenthouseEnabled = false
```

将其中的false改为true，保存此文件后进入游戏，即可直接进入原本锁定的游戏模式。

开启未审查版本

要想开启游戏的未审查版本，只要使用同样的方法打开game.cfg文件，搜索“pixelate”找到下列字符串并如下设定，保存此文件后进入游戏即可。

```
pixelate = true
fullPixelation = false
```

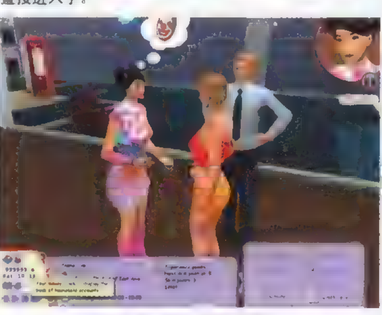
技能点数

首先运行游戏并保存进度，然后退出游戏，以任何文本编辑程序（如记事本程序Notepad.exe）打开游戏安装目录Savegame子目录中的savegame#_Apartment.dat文件（其中#为存档编号，Apartment为游戏模式，根据进入模式不同会是Backyard、Penthouse），搜索“skillpoints”，将所有相关的数值都设为30，保存此文件后进入游戏，载入你修改过的存档即可获得最大的技能点了。

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗



原本无法进入的Backyard和Penthouse模式已经可以直接进入了。



999999元，哈哈，瞬间脱贫！

战区：红色奥德赛 Battlezone: The Red Odyssey

游戏中按【Shift】+【Alt】出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能：

TEBUFFY	刀枪不入模式
TEDONTDIE	地图全开
TEDEADITE	无尽弹药
TERAT	无尽资源
TENERD	无需通讯塔即可拥有卫星

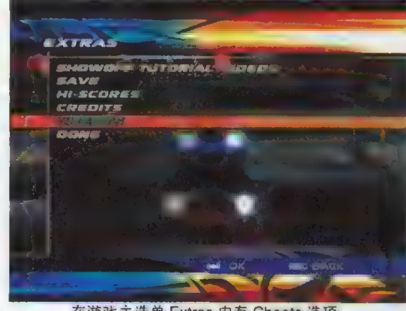
要想直接选择任意关卡，只需进入游戏“Mission Start”画面，直接输入“iamadirtycheater”这一字符串（不含引号），左上角即会出现一个文件列表，选择相应的任务即可直接进入。

〖测试:NA PAGAN 提供 A〗

极品跑车 Juiced

在游戏主选单中选择Extras/Cheats选项进入秘技输入画面，在四位字母滚动选择栏中选定PINT这四个字母，回车确认，成功的话会有提示说街机模式和用户模式均已开放。此时即可直接选择15种街机模式和7种用户模式，并可选择其中的所有赛车。此秘技适用于PC/Xbox/PS2各版本。

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗



在游戏主选单Extras内有Cheats选项。



由于是全平台游戏，因此秘技输入方式就是这种游戏机的滚卷选择风格。



用户模式中所有的组别均已开放。



街机模式中最高级别的终极赛车也可以直接选用了。



〖测试:NA〗未经编辑部测试
〖测试:有效〗经编辑部实际测试通过

商朝任务全攻略

真封神之天尊地魔》是由上海米果在线公司"圆桌武士"游戏开发工作室50多位制开发人员精心铸就的一款即时3D民族网游，游戏采用家喻户晓的中国古典名著《封神演义》为故事背景，围绕商、周两大阵营彼此对峙、长达数年的明争暗斗，从中衍生出分属两大阵营的玩家之间的诸侯国征战与大型国战系统。

游戏中，玩家既可以体验到原汁原味的中国神话特色，又可以体验到绚丽斑斓的法宝、雄猛威武的上古神兽、万人厮杀的国战场面，直至超越凡人想象力的封神系统。神仙、法宝、上古神兽，在游戏里尽情施展；破阵、攻关、封神，在游戏中尽得挑战。

以下是《真封神之天尊地魔》中商朝任务的全攻略，希望对大家有所帮助。

一、新手村龙门洞任务

任务1：飞鸽传书

触发人物：宋异祖(坐标为2495；-830)

级别范围：1-2级

任务道具：飞鸽传书、菡芝仙的手绢

任务说明：宋异祖希望有人能协助他递送书信给菡芝仙。任务可重复。

任务奖励：奖励为经验8，有机会得到新手止血水

任务2：滴血花妖的泛滥

触发人物：由道具获得任务

级别范围：1-8级

任务道具：残缺的卷轴、除花的记录

任务说明：你拣到一块残缺的卷轴，打开卷轴，原来这是龙门洞守卫贴在村外的布告，布告要求你在20分钟内清除掉40个滴血花妖。除花的记录会自动捡取，全部取得后在规定的时间内找到新手村守卫，交了任务会获得相应奖励。任务可重复。

任务奖励：经验180，钱200



任务3：赤眼蚊的猖獗

触发人物：由道具获得任务

级别范围：3-10级

任务道具：模糊的告示、除蚊的记录

任务说明：你拣到一块模糊的告示，打开卷轴，原来这是龙门洞守卫贴在村外的布告，布告要求你在20分钟内清除掉30个赤眼蚊。除蚊的记录会自动捡取，全部取得后在规定的时间内找新手村守卫，交了任务会获得相应奖励。任务可重复。

任务奖励：经验220，钱300

任务4：收集紫水晶

触发人物：菡芝仙(坐标为2516；-839)

级别范围：6-11

任务道具：紫水晶

任务说明：菡芝仙想做一条紫水晶项链，她需要20个紫水晶。你清除龙门洞附近的紫水妖，收集20个紫水晶，然后向菡芝仙回复。任务可重复。

任务奖励：经验200，钱400，有机会得到黄金装备。

任务5：制作扇子的委托

触发人物：宋异祖(坐标为2495；-830)

级别范围：11-16

任务道具：妖鸡的尾羽

任务说明：宋异祖想制作一把扇子送给菡芝仙，以增进菡芝仙对他的好感。他委托你帮他找一下扇子的材料。任务可重复。

二、朝歌城任务

任务6：初阶装备的收集委托

触发人物：宋异魔(坐标为2672；-390)

级别范围：8-17

任务道具：妖鸡的尾羽

任务说明：宋异魔委托收集3个任何一种职业相同的第一套蓝色装备，比如3个蓝色无竹手套。任务可重复。

任务奖励：经验1500，钱1500，有机会得到黄金装备。

任务7：殷郊的烦恼

触发人物：殷郊(坐标为2655；-494)

级别范围：12-17

任务道具：尖锐牙齿

任务说明：妖台的吼声实在叫人受不了，请帮忙拔掉30个妖台的尖锐牙齿，好让殷郊可以安心地睡上一觉。朝歌城外，特别是东门外有很多妖台，打满了就回去交任务。要记得带回城，这样更节约时间。任务可重复。

任务奖励：经验1500，钱1000，有机会得到黄金装备。

任务8：晋献狐裘

触发人物：朝歌守卫

级别范围：16-20

任务道具：狐皮

任务说明：最近妲己闷闷不乐，纣王想尽方法讨妲己欢心，朝歌守卫准备制作一条狐裘晋献妲己，以加官进爵。他委托你帮他杀九尾狐狸，收集狐皮。任务可重复。

任务奖励：经验3000，钱1500，有机会得到黄金装备。

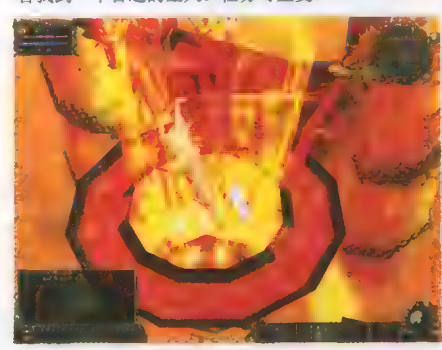
任务9：驯服神兽的考验

触发人物：邓秀(坐标为2757；-400)

级别范围：14-23

任务道具：狐狸的尾巴、残破的衣角、黑色羽毛各一个

任务说明：朝歌邓秀拥有一只上古神兽，她希望能为神兽找到一个合适的主人。任务可重复。





任务奖励:随机得到白象、神猿令牌1块。

任务10:传授法宝

触发人物:多宝道人(坐标为2760;-489)
级别范围:14-23
任务道具:狐狸的尾巴、残破的衣角、黑色羽毛各一个
任务说明:朝歌多宝道人听从通天教主的法令,在截教弟子中挑选有能力者,赐予其法宝,欲摆诛仙阵为难姜子牙伐纣。
任务奖励:聚风1把

任务11:弱冠致贺之礼
触发人物:朝歌城守卫
级别范围:17-23
任务道具:雉鸡戒指2个
任务说明:闻太师的儿子马上就要进行弱冠之礼了,朝歌城守卫想要送一份跟别人都不一样的礼物,请帮他从水晶雉鸡哪儿找到2个雉鸡戒指。任务不可重复。
任务奖励:经验150000,钱10000。

任务12:二阶装备的收集委托

触发人物:宋异魔(坐标为2672;-390)
级别范围:16-25
任务道具:二阶有属性同名装备5件
任务说明: 宋异魔委托收集5个任何一种职业相同的第二套蓝色装备,比如5个蓝色无寒手套。任务可重复。
任务奖励:经验5000,钱5000,有机会得到黄金装备。

任务13:[illegible]

触发人物:殷郊(坐标为2655;-494)
级别范围:18-25
任务道具:二阶有属性的同名武器5把
任务说明:殷郊一直想扩充自己的店面,所以请帮助他尽可能地收集第2级的魔法武器,只要相同的5把就可以了,比如5把蓝色飞烟剑。任务可重复。
任务奖励:经验5000,钱10000,有机会得到黄金装备

任务14:甲骨收集

触发人物:朝歌守卫
级别范围:21-29
任务道具:颈骨、踝骨、臂骨、椎骨、胸骨
任务说明:闻太师即将率军讨伐姜子牙,但是大王要求一定要先做占卜测一测吉凶。请帮助守卫人员找到适合的甲骨。任务可重复。
任务奖励:经验5000,钱1000

任务15:甲骨拼图

触发人物:邓秀(坐标为2757;-400)
级别范围:24-29
任务道具:颈骨、踝骨、臂骨、椎骨、胸骨
任务说明:经过长期的研究,有人发现甲骨除了占卜之外还有其它的神秘功用,邓秀好象是这方面的专家,收集到甲骨的5种碎片后回复给他,便可以得到不可思议的报酬。任务可重复。
任务奖励:经验30000,钱10000有机会得到黄金装备

任务16:狂战士转职金甲武士的试炼

触发人物:朝歌城守卫
级别范围:30-60
任务道具:矿产材料、血玉
任务说明:朝歌城守卫对狂战士的考验。他要求你去华清池附近打髑兽,获得30个矿产材料后拿来给他打造武器。拿着守卫给你的信物和你打败二朗的证明去找殷郊,狂战士就可以转职为金甲武士。任务不可重复。
任务奖励:狂战士转职成为金甲武士

任务17:风舞者转职御兽玲珑的试炼

触发人物:朝歌城守卫
级别范围:30-60
任务道具:神兽饲料、神兽契约
任务说明:朝歌城守卫对风舞者的考验。他要求你去姜寨打倒烽骑,获得他们当作香料的神兽饲料,收集到30个后拿来给他。拿着守卫给你的信物和你打败神象获得的神兽契约去找邓秀,风舞者就可以转职为御兽玲珑。任务不可重复。
任务奖励:风舞者转职成为御兽玲珑

任务18:邪灵术士转职幻世妖道的试炼

触发人物:朝歌城守卫
级别范围:30-60
任务道具:水晶碎片、试炼水晶
任务说明:朝歌城守卫对邪灵术士的考验。他要求你去烽火台,找寻石林护兽私藏的水晶碎片,收集到30个后拿来给他。拿着守卫给你的信物和你打败法宝试炼者获得的试炼水晶,去找多宝道人。邪灵术士就可以转职为幻世妖道。任务不可重复。
任务奖励:邪灵术士转职成为幻世妖道

任务19:遗失的手镯

触发人物:彻地夫人(坐标为2634;167)
级别范围:22-28
任务道具:悬赏告示、金丝手镯
任务说明: 你从甲骨怪的尸体上拣到一张悬赏告示,原来陈塘彻地夫人遗失了自己心爱的手镯,她出重金欲获回手镯。她只给你30分钟的时间,那你赶快在周围找找吧。任务可重复。
任务奖励:经验5000,钱5000,有机会得到额外双倍经验

任务20:遗失的令牌

触发人物:张凤(坐标为2204;-244)
级别范围:27-33
任务道具:令牌
任务说明:临潼关总兵张凤的令牌被盗了,他心急如焚,他委托你帮他快速找回令牌。任务不可重复。
任务奖励:经验900000,钱20000

任务21:[illegible]

触发人物:潼关守卫
级别范围:31-35
任务道具:裂髻
任务说明:潼关守卫特别讨厌六手佛,你如果能帮他除掉60个六手佛的话,他会给你不错的奖励哦。任务可重复。
任务奖励:经验15000,钱5000



任务22:消灭骊野

触发人物:张凤(坐标为2204;-244)
级别范围:31-37
任务道具:重赏告示、骊野的指甲
任务说明: 临潼关守卫奉总兵张凤的命令发了一则告示,城外骊野为患,弄的骊山、姜寨风景败坏,谁能在30分钟内消灭50只骊野,谁就会得到重赏。任务可重复。
任务奖励:经验20000,钱5000,有机会得到额外双倍经验或钱

任务23:剿灭裂佛

触发人物:由道具接受任务
级别范围:36-40
任务道具:赏金卷轴、佛指
任务说明: 最近裂佛肆无忌惮的霸占佛头崖,阻断官道。你拣到一张卷轴,上面写道:"谁能在30分钟内剿灭50个裂佛,就能得到潼关守卫的巨额奖励。"任务可重复。
任务奖励:经验25000,钱5000,有机会得到额外双倍经验或钱

任务24:复仇

触发人物:彻地夫人(坐标为2634;167)
级别范围:38-44
任务道具:槐树之元、气鼓之精
任务说明:彻地夫人很久以前在槐树林游玩时,被槐树精和气鼓打伤。彻地夫人多年来念念不忘此仇,一直出重金寻人帮她报仇。任务可重复。
任务奖励:经验75000,钱10000

任务25:罗宣的委托

触发人物:罗宣(坐标为2432;-843)
级别范围:26-35
任务道具:颈骨、踝骨、臂骨、椎骨、胸骨
任务说明:罗宣想联合截教弟子帮助商朝,他让你在去找多宝道人钱要收集到5块不同的甲骨碎片证明能力。任务可重复。
任务奖励: 经验70000, 钱60000,吉祥彩蛋一颗

广告验证码：18



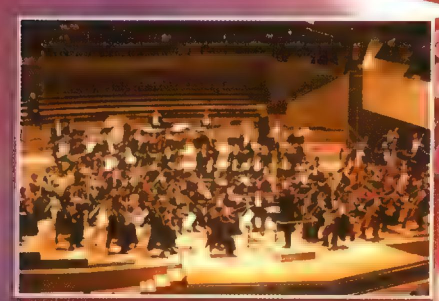
中国上古神幻即时3D网游

WWW.ZFS.COM.CN

赶快登陆官方主页，参加抢号大行动，

赢取真封神内测帐号。

真国产 真3D 真封神



上海交响乐团



美丽音符乐团
动感纷呈美女组合



马赛插画工作室



卢小旭音乐工作室



美女作家彭久洋
性感美貌皇马代言



内地"周杰伦"华少翌
少年R&B天才歌手

六大艺术明星团体
联手打造网游巨著







真·封神
神秘诡异的副本阵法
流光溢彩的武器精炼
杀气冲天的万人国战
变化无穷的仙家法宝
超越想象的诸侯封神
上天入地的奇异神兽
真国产 真3D 真封神
WWW.ZFS.COM.CN
中国上古神幻即时3D网游



文/虎皮鹦鹉

一、选择合适职业

骑士

职业介绍：骑士精神成为一种文化象征，荣誉就是骑士的追求。他们是如此彬彬有礼，又是如此英勇善战。他们运用大自然的力量来锻炼并增强自己的体魄，熟悉各种兵器的使用。在国家内，他们的责任是维持治安，参与战斗。

骑士就是一般意义上的战士。这个职业具有所有的战士的特点——高HP，高防御，单挑能力强，不过也是练级速度稍慢的职业。

推荐理由：战士本身就是个令人血脉贲张的职业，《挑战》的游戏特色也正是“极限动作网络游戏”，战士这个职业在攻击的时候最能体现出这一特色，具有格斗的快感。

新手要点：随着后期的发展不同可以分为力量型和敏捷型两种，前者偏重于攻击，后者偏重于防御，两者有各自的优势和不足。至于在发展方向上选哪种更好，目前来看力量型的战士要略胜一筹，主要是因为初期阶段，力量型的攻击战士在升级的战斗能力和PK的挑战能力上都比较出色。

弓箭手

职业介绍：弓箭手受到月亮与美之神的祝福和保护，速度和敏锐是弓箭手的特质。虽然与骑士共同组成国家的精锐军队，但更贴切的描述应该是“战斗中的隐者”。她们不喜欢抛头露面，独行是她们的生存和战斗方式。远程射击和夜晚射击是她们的强项，动物般的敏锐和潜伏是她们与生俱来的天赋。

弓箭手以女性的姿态出现在游戏中，清秀的面容如同风中轻摇的百合花。但是不要被她们的外表迷惑了，她们同样有着很强的攻击能力。职业特点是速度快，SOLO能力强，无论移动速度还是攻击速度都首屈一指。

推荐理由：浪漫与美貌融为一体。在格斗中也很能体现“极限动作”的特色。不过由于培养的花费较高，所以推荐给有基础的玩家。

新手要点：相信很多MM都会喜欢这个职业，因为气质轻灵的弓箭手具有梦幻一般的色彩，并且这个职业所散发出的浪漫很能激发人的幻想。不过弓箭手在初期的时候比较难练，是个烧钱厉害的职业，因为弓箭手使用的箭是需要用钱买的，每次攻击都是“千金一掷”的金钱大法。作为新人来说，赚钱比较难，而弓箭手的花费又很大，所以在新手时期会穷困潦倒。不过如果有朋友一起玩，在经济力量上有支柱的话，这个职业还是非常不错的，熬到中期就出头了。

魔法师

职业介绍：受到智慧与魔法之神的眷顾，拥有非常高的智慧，虽然身躯柔弱但是战斗力不容小视。她们使用自然的力量来释放各种高攻和绚丽无比的魔法技能。保护特丽埃斯特大陆的安定团结是她们存在的目的，打击破坏者、守护国家是她们毕生的信念和追求。

魔法师的攻击一向都是最强大的，但生命也是最脆弱的。在《挑战》中魔法师以美艳的MM造型出现，非常惹眼。华丽的服装、绚丽而强大的魔法攻击，这就是魔法师的魅力所在。

推荐理由：爱魔法师需要理由吗？法师这个职业一向都是三千宠爱集于一身的。当然，新手一定要多熟悉操作，不然她就会在你的手中华丽地死去了。

新手要点：魔法师在练级上具有明显的优势，不过HP不多、防御不高，初期如果操作不当很容易导致死亡。如果喜欢组队当然是最好的升级方法啦，既能保护自己也能帮助别人。

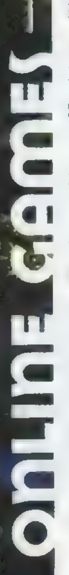
驱魔师

职业介绍：冷静的乱石生存者，他们的修炼使得他们对于愤怒、悲伤等感情无动于衷。对付外界使用以毒攻毒的方式，并且召唤一些元素怪物来作为随从。属于悲情的职业，但是拥有一些其他职业无法比拟的天赋，他们拥有抗拒恐惧和悲伤的天赋，还可以控制异界各类元素。单兵作战能力也不弱，有些类似《暗黑破坏神2》中的亡灵法师。

推荐理由：神秘本身就是一种致命的诱惑之美，你能抵抗这个职业的魅力吗？

新手要点：这个职业的技能比较复杂，对于新手来说操作有一定难度。重要的是要记清楚哪些技能各是什么效果，通过实战尽快使自己进入角色。









二、活用特色系统

连击系统

《挑战》中的基本攻击是以连击为主。为什么把这个特色系统放在首要位置?因为《挑战》正是以"极限动作"见长,而连击系统充分地体现了游戏的这一特征。华丽而激烈的战斗场面就是在对连击系统的巧妙利用中出现的,对于新手来说,能够制造出如此刺激的格斗场面自然是一大乐趣。战斗中还会出现"取消"和技能相结合的组合攻击、加强攻击力等多种战斗系统,既好看又实用。四种职业中,骑士的技能组合攻击表现得最为出色,这也是笔者向新手强烈推荐骑士这一职业的理由。

玩家只需要用鼠标点击怪物就可以完成锁定,接下来就是你自己或砍或劈,要不就是技能解决了。虽然动作壮观但无须繁琐的操作,近战系角色可以点击左键直接攻击,技能使用方法是按数字键选定技能,然后鼠标右键使用;远程系角色用点击左键选择目标,再点击左键确认攻击,技能使用方法是按数字键直接使用。

组队系统

组队的设定是为了方便玩家和玩家之间的交流,组队之后打怪物的速度和物品获得的速度也会大幅度提高。因此,强烈建议新手组队进行练级,不仅安全而且效率更高。笔者在这里推荐的组合是骑士和法师,一个能抗,一个高攻。《挑战》中还有一些组队专用任务,所以组队可以说是好处多多。新手组队时有一些需要注意的地方,一是人数,二是组队的有效猎杀范围,三是如何组队。

《挑战》中设定组队人数不能超过 6 人,也就是说除了队长之外只能再组 5 个人进入队伍。组队的猎杀有一定的有效范围,在这个范围之内的队员才能分配到队伍的经验。对于新手来说,对这个范围的判断可能会有一定的难度,因为 3D 游戏并不是那么容易分辨出自己与各队员之间的距离。所以只有倚靠小地图了,尽量和小地图上显示的团队目标保持近距离,这样才能有效地保持影响范围,更多地分配到组队的经验,同时也让队友分享自己打怪获得的经验,帮助整个队伍更快地成长起来。

组队的具体方法是在组队口号里输入队伍的名字,点击"确认",然后选择地图上的其他玩家。之后会出现菜单,选择"邀请"就可以发送组队邀请了,被邀请的玩家点击"接收"后就可以加入这个队伍。队长可以修改队伍的名字,修改队伍的口号。

关于组队系统,要提醒新手注意的是,一定要遵循"团结协作,互惠互利,不存私心"的原则。新手只要在团队中努力发展,肯定会获得比 SOLO 更好的成长效果,尤其是在几个职业相互配合的情况下。一个队伍中,如果四个职业能到齐当然再好不过,因为这些职业之间都存在互补的关系。

经验值设定系统

SOLO 时的经验值设定没有什么需要特别说明的地方,组队的经验值设定则与其它游戏略有不同。一方面,《挑战》的经验值是根据玩家等级来分配的,简单地说就是在队伍中等级越高的玩家分配到的经验就越多。另一方面,组队是没有附加经验值的。例如 SOLO 打死某个怪物的经验值是 100 点,那么,5 个相同等级的玩家组队之后,杀死这个怪物每个人所能分到的经验值就是 20 点,没有附加经验值。

当然,相对于 SOLO 而言,组队之后怪物掉落物品的机率会增加,而且组队之后打怪更快,自己也不容易死亡,又有多余的物品可以用来分配。所以对于新手来说,组队的好处显而易见。

死亡惩罚系统

在死亡惩罚上新手需要特别注意,如果角色昏厥或者死亡,就会损失掉一部分的经验值。《挑战》中的复活分为两种,一种是回城复活,一种是原地复活,不同情况下掉落的经验值比率也是不同的。回到城里复活的话经验值减少 3%,原地复活的话经验值会减少 5%。

但也并不是说无论什么情况下都是回城复活好,新手需要灵活运用游戏的各种系统设定。例如,如果是组队的时候死亡了,你应该选择原地复活,虽然损失 5% 的经验,但及时活过来,可以继续分到周边队友的经验,不需要回城复活这么麻烦,而且初期经验值比较少,即便损失 5%也无所谓。更重要的是,你在原地复活后可以继续参与到战斗中去,尽快支援队友,增强整个队伍的战斗力。这样一来,队伍中的每个人也就能在更短的时间内获得更多的经验值和更多的物品。

三、了解地理环境

我们再来认识一下"永恒大陆",它被喀斯莫迈斯山脉分为南北两个部分。北部大陆叫做莫尔拉,南部大陆又被克罗山脉界分为东、西两部分,东部称为伊斯塔尼亚,西部叫做贝内迪卡。这就是永恒大陆上的三大板块。南北两部分由于气候不同,发展程度也不一样,南部气候温暖,人口和城市分布稠密;北部则温度较低,土地贫瘠,人口稀少。

到新地图去冒险当然是每个新手都向往的事情,目前游戏中已经有具体名字和历史的场景包括:混沌城堡、恐怖草原、魔界之洞、赤炎城堡、默尔特草原、幽灵地堡、红叶谷地、暴风雪原、女神神殿、复仇冰谷、波尔塔森林、克拉斯波。每个场景都有自己的特色,大家今后在游戏中会逐一了解。至少从画面感觉上,笔者认为《挑战》在环境营造方面做得很不错,有着细腻而不失宏大的笔触。■





QQ宠物的成长之路

QQ宠物是一款基于QQ的桌面宠物养成休闲游戏，提供了宠物喂养、宠物打工、宠物上学、宠物结婚等虚拟社区娱乐内容。目前这个内置在QQ软件中的游戏功能已经向所有QQ用户正式开放，你是否领养到了自己的QQ宠物？下面的文字将帮助你更好地照顾你的虚拟宝贝。



名词解释篇

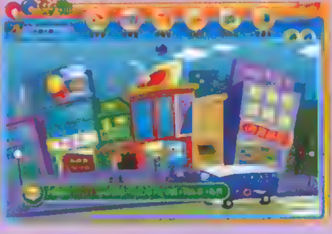
宠物炫：宠物的个性技能，必须去宠物学校学习，相当于特殊的魔法表情。在你和好友聊天的时候，可以派你的宠物在好友的桌面上表演宠物眩。高级宠物炫有等级要求，而且有些宠物炫必须先掌握低级状态才能学习，如要学"狂笑"必须先学"大笑"。

宠物元宝：宠物虚拟社区里的流通货币，可以用来购买各种宠物物品。获取宠物元宝有两种方式，一是让宠物去宠物社区的打工场工作取得报酬；一是与Q币直接兑换，目前汇率是1Q币兑换100个宠物元宝。

宠物等级：宠物当前状态的标志性属性，由宠物成长值决定。成长值由宠物的在线时长和心情值决定，心情值越高，单位时长宠物的成长值增量越高。正常成长状态下每在线一个小时，你的宠物就能获得一个成长值。

宠物心情值：心情值主要由健康值和主人与宠物的互动时间决定。如果你经常陪自己的宠物玩耍，并时刻关注它的健康状况，它当然会"非常高兴"。心情越好，成长速度就越快。心情太差的话，甚至可能暂时停止成长哦！







常识普及篇

1. 宠物饿了怎么办？

答：饥饿值是标识宠物当前饥饱程度的数据，宠物在线成长过程中自动消耗饥饿值。你可以去宠物社区的食品店为它购买各种食品，包括零食、主食、冷饮等等……不同食品所附加的属性也不一样。记住不要让它吃得太饱，不然它会撑病的。一般每在线6个小时需要喂食一次。

2. 宠物想洗澡怎么办？

答：卫生值是标识宠物当前卫生状况的数据，宠物在线成长过程中自动消耗卫生值。你可以到宠物社区的日用品店为它购买日常用品，点击使用增加卫生值。一般每在线3个小时需要洗澡一次。

3. 宠物病了怎么办？

答：宠物就像孩子一样，如果处在饥饿、不卫生的状态下很容易患上各种疾病。粗心的主人这时候可不能再忘性，赶紧上宠物社区的医院开处方去，根据处方购买药品。喂食药品后，宠物就会恢复健康。



4. 宠物不幸死亡怎么办？

答：如果你的宠物由于你照顾不周撒手人寰，首先得好好自我检讨一下！然后也别太难过，你可以选择复活宠物或者埋葬宠物。复活宠物后，宠物原有的等级、成长值等属性都会保留。埋葬宠物后，宠物所有相关资料包括等级、宠物元宝等都将被清空。埋葬宠物后就可以重新领养新的宠物。

5. 如何抛弃自己的宠物？

答：虽然我们都希望你领养的第一只宠物能伴随你度过所有的美好时光，但也许你就是喜新厌旧，就是看眼前这个小家伙不顺眼。这时候你可以选择抛弃它，可怜的它会从你身边永远消失，不能被再次找回。如果你的QQ号码领养的所有宠物都被抛弃之后1个月内仍没有再次领养新的宠物，你的所有宠物物品和宠物元宝将会被清空。



6. 为什么有时候宠物特别容易饿或者脏？

答：正常状态下，饥饿值和卫生值都是每分钟减2点。可劳动肯定会消耗体力，所以打工状态下的宠物特别容易饿或者脏。此时饥饿值以每分钟4点的速度飞减，卫生值也以每分钟3点的速度递减。宝宝挣钱那么辛苦，作为主人也不要太过吝啬，记得勤喂食、多洗澡。



进阶秘技篇

智能双击：正常情况下用鼠标双击宠物的身体，可以直接发送宠物炫给你的任何好友。如果你的宝贝有任何状况，双击它会弹出快速喂养对话框，根据智能提示去处理，多半能够化险为夷。

趣味隐藏：使用小图标菜单里的"显示/隐藏宠物"可以把小家伙完全隐藏起来，这招地球人都已经知道了。可还有另外一种"隐藏"，你也许没试过吧？把宠物拖动到屏幕右边，让它身体的一部分超出桌面范围，小家伙会"哧溜"一声钻出桌面，在屏幕边缘露出一对乌溜溜的大眼睛，十分可爱。

鼠标抚摩：用鼠标点击你的宠物，它能感知到你的爱抚哦！不信你可以试试，点击不同的部位它会有不同的反应。比如点击它的脚，它会在你的桌面上闲庭信步；点击它的手，它又会马上手舞足蹈……

群消息提醒：软件右键菜单里有"QQ小助手"功能，里面的"群消息提醒"选项可以设置自己感兴趣的话题，一旦群里有人聊到这些话题，宠物会大力拍打你的桌面，提醒你不要错过。可设置话题数量有限，如果我一条也不想错过该怎么办呢？只要在话题里设置一个"任何话"，宠物会乖乖地把群消息一条不落地通知你。

结婚指南：宠物之间是可以结秦晋之好的，只要你和好友的宠物级别都在15级以上，性别相异，同属一代，就可以去大教堂举行婚礼。现实中的一夫一妻制度在游戏中依然成立。结婚后的宠物会拥有自己的结婚纪念日，在线时间再超过100个小时，还有可能获得一只或多只宠物蛋作为后代。■





国色天香——云婷

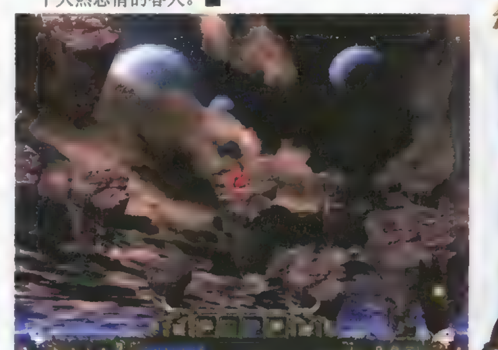
如果对《破天一剑》里四个女性角色进行比较，云婷最具有中国传统女性美。一袭长袍严丝合缝，云髻高挽，皓齿明眸，顾盼之处无不显现出那种柔弱的美。在云婷身上，仿佛集合了端庄、大气、贤淑女性所有的美德。

如果不是江湖，她绝对是那种深居香闺，从不出门的大家闺秀。她会抚琴，一曲《琵琶行》常使英雄泪满襟；她会把四季里的香桃、艳李、莲花、睡荷，用细笔丹青绘得栩栩如生；她会轻捻玉指，将棋盘错落得烽烟四起；而在少女的春季，她更会将自己慎密而细致的爱恋绣成一方香绢，让心思机灵的贴身侍女托付给她所爱恋的人。

是为情所累，最终使云婷这样毅然断然地走进了破天江湖。那她必然已经选择了一个她想陪伴一生、无怨无悔的人。与南宫的"侠"在一起，她就是"智"，她就是力，她就是那个破天之侠脆弱时最坚固的心理堤防；与一剑的放荡不羁在一起，她就是根，那种稳如泰山的根，让浪子飘泊尘世永远也不能忘记的家的温暖，脱不开的爱的红线；与慕容的才气和潇洒在一起，她就是貌，那种倾国倾城，让风云变色，大地惊艳。所以，在破天里，她永远是南宫、一剑、慕容伴侣的首选，她永远是侠、浪、才三个人物心中永远的惦念。

原色的云婷朴素大方，红染的云婷如桃蕾初绽，黑染的云婷沉静果断，金染的云婷端庄稳重。无论让她随着江湖中的四季更换何种衣饰，她永远是美的，她永远是惊艳的，她永远是那种"纤足陌上走，摄取万人魂"的目光中心。但云婷却从未在秀雅、娇红、拇指这三个姐妹中炫耀过她的美、她的智、她的艺。她的家世已经在经历过破天邪灵的浩劫之后，印刻成心里的时间之尘、时间之刃，永远也湮灭不了的伤痛的记忆，从那时起，她已经不再是一个传统的淑女，从那时起，她就已经把描红女绣深锁进了心灵的湖底，开始了义无反顾的江湖行。

我看见了深夜里那位在月光下静坐冥思的姑娘，正把她的背影拖曳成这季深秋里最美丽的背景，正把她忧伤的眼泪垂落成这季里最晶莹最亮丽的那道流星。她的柔弱只为这夜里孤独的自己所泣，她的柔弱是对这深秋的冷峭最好的弥补。但当赤色的红霞努力从山脊背后将艳如血的光芒刺破这浓重的雾霭，我相信此刻在云婷的脸上也没有泪，在她的脸上只铸着坚如玄铁的坚毅与自信。脚踩玄门，神行一转，纤弱的身体业已化成清晨中最耀眼的彩虹，向着她永不言悔的破天江湖如流星般逝去……



浪漫天使——秀雅

对于这个性格复杂的人物，曾让我对她如何进行描写思索许久。在《破天一剑》里，秀秀的身上永远体现着一种随性情来随性情去的繁复。也许在经历了父母多年的娇宠之后，她是顽劣的，放弃了女性应学习的一切技能，却偏偏喜好习弓弄箭；她是应受人爱怜的，会依偎在爱人的怀抱里将泪水抹得如江海河流；她是快乐的，穿着一双轻巧的鹿靴在洒满阳光的花丛中跳跃起舞。她就是风，她就是云，她就是四季，随情景随时变幻着心情。

贤淑的时候，秀秀是安静的听众，会做在她深爱的人身边，默默听着他讲述自己的前世来生，抽出丝巾为他擦拭去那一抹凝固的酸楚；顽皮的时间，她会从背后解下那把黄灿灿的弓，啪啪啪，一串连珠，洞穿风中飘落的纤柳；伤情的时候，她会找山的最高处，把伤痛的咸涩挥洒进山间涓流，随波而去，再洒一捧落花，把心痕祭奠。

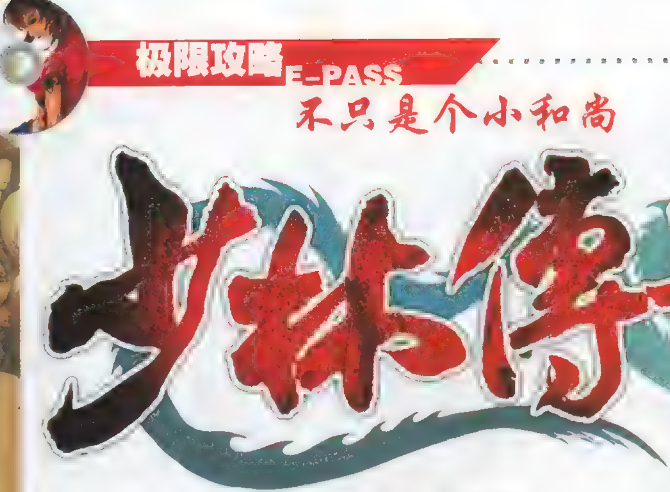
有如火的性情就会有如火的执着，对于深爱的，她就是荒原上那束急火；对于深恶的，她就是那堵铜墙铁壁，与之隔绝。敢爱敢恨，江湖就是她，她就是江湖。

正是因为这样，秀秀与火才有了千丝万缕的联系，她的弓箭疾如流星，束束带着耀目的火焰，她的武功蓄势而发，布满蚕食一切的火环。她纵身一跃就能幻化出朵朵燃烧的云，并将箭簇的锐利与火的炽烈结合在一起，将她的轻灵、她对邪灵的恨与对正义的爱也结合在里面洞穿。

邪灵轰然倒地，此时万物寂静。晚霞适时将余辉轻轻摆放在湖面，鳞光如鱼尾般不停游动，正如秀秀手中如火的箭簇，也正如秀秀心中刚刚平复如火的仇焰，这时候，她的脸上同样罩上了一层少女绯红的火焰，这时候，她的心里也同样燃起了对她所深爱的人如火的眷恋，将弓收拢，沿着晚霞火焰的方向行走，我知道，她今晚又会在爱人的怀抱里，吟唱出一个火热恋情的春天。■



不只是个小和尚



新手体验

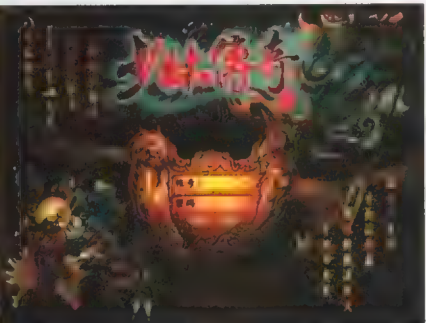
文/拜月和尚

作为看着武侠小说长大的一代人的我们，在年少的时候，都曾幻想过拥有扎实的内功和华丽的招式，市井出身却偶遇高人传授，声名远扬且拥有无数红颜崇拜。影视作品中的精武英雄、盖世奇侠的风流潇洒更加深了我们对武侠江湖的向往。而当若干年后笔者看到《少林传奇 Online》（以下简称《少林OL》）的介绍，便产生了带着年少的梦想去体验游戏中的江湖的欲望。

初探江湖

游戏的故事发生在隋唐时期，由于苛捐杂税、常年干旱，加上妖魔鬼怪层出，人间充满着恐惧和黑暗。玩家扮演的是少林高僧寻找的传承者，据说有着拯救世界的能力，虽然我们不知道高僧们一共要找多少个传承者（这就失去了成为救世主的崇高地位啦-_-#）。

《少林OL》给笔者的第一印象当属颇具中国古典和佛教特色的界面，一目了然。左上角的轮盘显示游戏中的时间，使用的是传统的十二时辰。除了一应俱全的体力、内力、禅力、经验等数值标示外，饱食度是本游戏的一个新颖设定：饱食度决定了临时扎营时体力与内力的恢复速度，一些技能也是依靠它来施展的。游戏界面右上的地图可以快捷的缩放，点选指南针可以调整到面北的方向。右下的快捷工具拦用于放置指令和物品，以便在战斗中使用技能。右边的主菜单可以选择属性、背包等功能。



颇具中国风格的登陆界面



群P是即时回合游戏战斗的亮点

找周围的人说话，能对游戏有初步的了解。回答完武馆师傅的提问，我们很快来到白沙村内。和身边的玄明大师对话后获得第一个任务，通过日志很快就可以完成。接下来去村长家接第2个任务，不需要杀怪就可以完成，任务奖励是等级提升，并获得500块钱。

接下来到江湖庄补充之后作战所需要的粮草，这里有直接补充体力和饱食度的食品。由于初期钱并不多，而且在作战胜利后这些东西也可以获得，我们少量购买后就上路了。在白沙村北边的瓦旋坡或西边的鬼谷洞附近，可以杀一些白色的怪物以赚取经验、金钱和武学奖励。

升级后我们有4种可提升的属性：力量可以增加物理攻击和负重上限；体力增加生命力上限；悟性提高内力上限和法术的威力与成功率，针对医宗还可以提高医疗效果；敏捷影响攻击准确度、回避率和战斗中出招的顺序；武学点则用来提升技能的等级。

拜师学艺

5级的时候我们拥有了2个武学点，是去少林拜师的时候了根据着地图来到少林寺的入口，与NPC对话可以了解各宗派的练习地点。《少林OL》中分肉搏强悍的拳宗、熟练掌握各种兵器的武宗、使用华丽术法攻击的禅宗和救死扶伤的医宗：拳宗的特色在于不使用任何武器，光凭拳风掌劲便足以克敌，每一套独门武功更是各有所用；武宗是少林的武器专家，身披重铠，手持刀枪棍剑，横行战场，除妖屠魔有如斩瓜切菜；少林自古即为禅宗重地，历代高僧辈出，精研佛法秘术者所在多有，而游戏中的隋末妖魔横行，其中不乏无形无体、刀枪不入的魑魅魍魉，对付这类敌人正是禅宗弟子的特长；而医宗人物正是唯一不靠昂贵的药剂便能回复队友大量生命值，或是解毒、治疗伤残甚至起死回生的角色！

选择好喜欢的职业后就可以被NPC传送到宗派师父那里，做一些简单的跑路任务便可以就职。之后可以从师父那里学习自己心仪的招式与心法。每个人的属性配置都与技能有一定的关系，如一些技能在增加力量后效果会提高，有些则是提高敏捷后效果更显著。譬如当你拥有很高的敏捷时，使用对敏捷有要求的技能所造成的伤害会远远高于同等级对力量有要求的技能。因此初期的技能最好要慎重选择，要考虑未来的发展方向。虽然技能可以找少林寺的法融师傅删除，但所花费金钱或放弃学习技能所用的武学点，对每一个玩家来说都是不利的。

牛刀小试

回到了白沙村，在武器商店购买属于自己职业的武器后来到瓦旋坡。左键选择名称白色或浅红的怪物进行攻击，深红的怪物很难打过，需要消耗的体力太多，不想掉经验的话最好别碰。

进入战斗画面，通过左下的圆形菜单可以熟悉游戏战斗的方式。“攻移防物武阵逃”，想必也不用过多的解释吧。通过“武”选择使用的战斗招式，可以将招式移动到快捷拦中通过F1到F8快速使用。选择招式名称旁的图标可以任意使用高阶或者低阶的技能，如可以使用2级技能消灭怪物，就不要使用3级技能，可以节省内力，持久作战。

内劲、金创、术法是战斗中很重要的因素，分别对应内劲攻击、金创攻击和术法攻击等技能。使用某类型招式攻击具备同类型防御的敌人效果会很差，同时所有防具上都写明了防御的类



在连绵细雨中作战

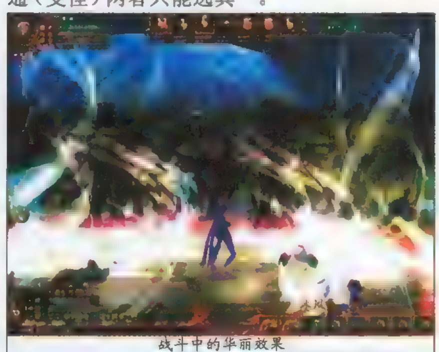
型，可根据喜好进行技能与防具的合理搭配。

战斗中攻击的顺序决定于角色的敏捷，譬如敏捷高负重低的角色，战斗时在出手顺序上有很大优势；而武宗攻击顺序落后于拳宗，枪武落后于剑武也是这个道理（武宗使用的武器重量比拳宗高，枪类武器的重量比剑类武器高）。团队中，如果医宗有优先的攻击顺序，可以及早的给队友补充体力或施放增益法术。一般来说，高敏的拳宗拥有最优先的攻击顺序，高力武宗拥有最强的物理攻击，高悟禅宗的超高的术法攻击使得他成为每个队伍中不可少的火炮，高体的的医宗顽强的生存能力则确保了队友的安全。当然这些属性配制的职业在不同玩家心里不一定是最完美的，根据喜好去培养适合你自己个性的角色吧。

我乃神通

除了常见的少林武学，游戏中还创新了“禅力”的概念。游戏中带有“嘉萝—重生之力”的生物身上皆带着重生玉，带有“波旬—破坏之力”的生物身上，则带着破坏玦，而禅力就是由重生玉及破坏玦所结合产生的能量。平常打怪时会掉落重生玉和破坏玦，收集1对后到少林寺门口点混元三教九流碑便可以获得禅力1点，然后到塔林区找长老学习神通。

神通分别代表着不同领域的能力，天眼通可以观察到指定的人，找到他的所在地以及坐标，3级时可以看到他身上的物品；天耳通可以看到其他宗派频道和帮派频道的对话，看来在帮派PK前不敢随便讲话了，以免被人监听；神足通算是一个很有用的技能，前几级时可以传送回记录的村庄、游戏中的任意城镇，后期甚至可以在随意地点做下记录后传送到该点，而组队后队长还可以使用集体传送；他心通1级可以查看怪物基本属性，2级可以观察其他玩家的基本属性；宿命通具备让角色死亡不掉经验和变成怪物的功能，变身的怪物如果等级高于周围怪物时可以免于被追击；漏尽通则是隐形的功能，在不想被怪追的时候可以使用，不过需要注意的是，漏尽通和2级俗命通（变怪）两者只能选其一。



战斗中的华丽效果

每个玩家都能学习六大神通，无论是学习或是使用神通，都需要有足够的禅力点数，而神通也有等级——神足通、宿命通、天眼通初级只需要10多点的禅力，随着神通等级提高，学习和使用的消耗会成倍增长，而漏尽通1级就需要60点的禅力。

游戏中的武学点和禅力点都是可以通过长时间练级获得的，在这里笔者并不鼓励每个人都拼命成为全能玩家，和朋友一同体验乐趣才是最有意思的。

视觉听觉

事实上，玩家在游戏中扮演的角色并非只是光头小和尚，相反会有许多帅气的俗家弟子造型。游戏服装有宗派、男女之分，虽然谈不上是眼花缭乱，但体现自己的个性还是可以做到的。虽然游戏画面并不是非常出色，但丰富的环境变化可以弥补这点不足——昼夜交替，时常下起小雨，让人感觉游戏世界更加真实。

游戏的音乐和音效非常出色，每一个场景都有不同的音乐来突出该地的特色，村庄的幽静、旷野的鸟鸣与洞穴的寂静，尤其是少林寺里的音乐让人听了之后即使闭上双眼也能有身临奇境的感觉。游戏中人物、怪物、武功、气候变化以及自然环境的音效都各具特色，这些也算的上是游戏的卖点之一吧。



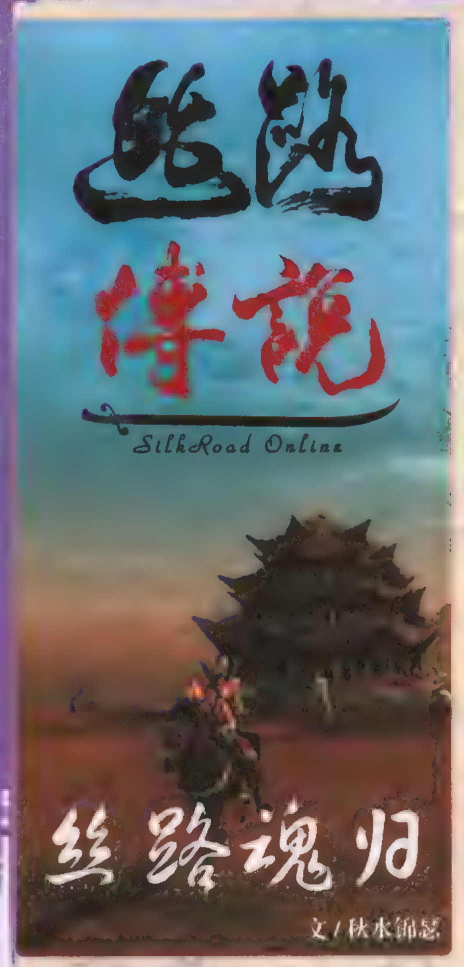
庄重华丽的少林寺全图

少林杂谈

《少林OL》中的很多场景都是我们耳熟能详的，如长白山、法门寺、龙门石窟等等，喜好旅游和历史的朋友不妨去体验一番。此外，游戏中的武功心法是由少林正宗演变而成，很多都是在小说电影中频繁出现的招式。

因为战斗方式是回合制，很多习惯了即时战斗的玩家可能会觉得操作性不强，其实不然——团队练级和团队PK才是回合战斗的重点。想切磋技艺的玩家可到比武擂台挑战其他玩家，也可以观摩别人的战斗来吸取战斗经验。同时，游戏中还有采矿、伐木、采药、农作、铸造、裁剪、烹饪和制药8大技能，依靠这些自己动手制作武器和铠甲（一般来说自己制作的会强很多，并且可以通过特殊物品进行打孔，然后镶嵌上宝石之类的进行强化）、药水或食品，尝试一下中国传统的劳动方式也是一种独特的游戏方式。

《少林OL》使玩家不再重复枯燥乏味的练级，它带给玩家的是丰富多样的的剧情任务，使玩家能够回到玩单机版RPG的感觉，但同时又不会失去网络游戏玩家之间的联系，加上真实的少林史料与历史故事背景，更是能够吸引人对历史的兴趣，让我们一起游历少林，仗剑江湖吧！■



实际上，当阿水看见我的时候他是有点害怕的。虽然他努力装出若无其事，见惯不怪的样子，但我依然能从他的脸上看出那种混合了惊讶、恐怖和厌恶的表情。客栈里的其他客人也是，有几个年轻镖师甚至还把手悄悄挪到随身携带的武器上。我并不在意，毕竟，对一个僵尸微笑着打招呼这种事不是每个人都能做得到的。况且，他们对我的态度可以说得上相当理智了，至少没有拿狗血来泼我。

我飘到最里面的那张桌子前坐了下来。我讨厌阳光，虽然我并不怕它。我讨厌它是因为在阳光下我那苍白的皮肤会显得更加没有血色，这会让我更清醒地意识到自己是一个僵尸的事实，我痛恨这一点……哦，不，不能再想下去了，再继续下去就是那痛苦的回忆了。

我定了定神，将客栈里的人逐一扫视，里面并没有我要找的人。我感到失望，却又轻轻地舒了口气，说心里话，倘若有天真的找到了他，我还没想好该如何面对。像小女孩那样尖叫着跑过去——绝对不可以，小女孩尖叫的话也许会很可爱，但我要是尖叫的话，则只会吓死人。那么，拉着他的手，一边流泪——天晓得我还有没有眼泪——一边告诉他，在他走后我是如何的想他，然后悄悄跑出来找他，结果在渡口遇见山贼，被胁迫下投水逃命，然后就变成一具浮尸，被那个大胡子的番僧捞起，最后被他变成僵尸，四处游荡只为见他一面……痛苦到底还是潮水一样袭遍我全身，随之而来的还有对命运的怨念，我甚至有种复仇的冲动！

阿水提了一罐子水过来放到我面前，我也因此回过神来。只拿来了水，没有其他。僵尸是不需要吃东西的，但要有足够的水分来保持身体不干枯，使肌肉还能拥有弹性。看样子，阿水还真的是见多识广。

他立定身子，对我笑笑，说："我叫阿水，是这间客栈的主人，请问客官如何称呼？"我淡淡说道："叫我吉了就可以了。谢谢你没有拿死老鼠来招待我。"阿水又是咧嘴一笑："吉了小姐说笑了。小姐还要些什么？"我不由得一怔，久违的称呼了。是的，我以前确实是位富家小姐。即便是后来，那位大胡子番僧发现我的时候，我也依然有成为大家闺秀的机会。那番僧本来是想超度我的。"早点投胎，找个好人家吧。"他这样说到，我却请求他把我变成僵尸，永世不得超生的僵尸。从那以后，小姐这个称呼，就再也与我无缘了。突然，我意识到阿水还在等我的回答，连忙说道："我要间客房，不要太大，最好是背阴的。"阿水点点头，转身去招呼别的客人去了。

沙漠是贫瘠的。这里除了几棵仙人掌外，什么也不长。沙漠又是富饶的，东方的丝绸、瓷器、香料都要穿过这片沙漠，运到西土去，然后从那里运回同等重量的黄金。在那些商人们的眼里，这条险恶重重的路简直是用黄金铺就的。确实有不少人在走过这条路后成为巨富，也有人成为路上怪物嘴里的食物，或者是血本无归而成为山贼。然而，越来越多的人为了这个黄金梦来到沙漠。我的他也是因为这个原因离开的，他说要给我最华美的衣服，最艳丽的饰品，我说，我只要你留在我身边。然而，我最终还是没有留住他，他在一个春天的早晨走了。他走的头天晚上，我们在村头的土地庙私会。那晚，我们走得很近很近。



楼下的这些人怀着跟他一样的梦想吧。商人和他们的保镖，此时正在享用晚餐，划拳声，酒令声，此起彼伏。我受不了这种喧嚣，便悄悄地从窗户飘到院子里。沙漠的月色很美，今夜又是月圆之夜，那月孤悬天际，如水的月色洒在沙丘上，使得沙丘看起来像海上的波涛。我信步院中，独自欣赏着美景，却不料将正在给骆驼喂料的阿水给吓了一大跳。无论如何，一个在月亮下飘来飘去的僵尸总是让人感到恐怖的。何况，我还在脸上贴了张灵符。这本来是用来增强力量的，没想到作为吓人的道具也很合适。

阿水看起来有点惊魂未定的样子。我故意说道："看起来很吓人吗？"阿水点点头，忽然意识到失礼，又连忙摇摇头，说道："其实并不可怕，你们都不可怕。"我对他说的"你们"感到好奇，于是问到："你们？以前你见过很多我这样的吗？"阿水点头说："是的，不是很多，但我见过好些个。你知道的，要过沙漠就必须打我这儿过。"他顿了顿说到："你们其实都是好人的，都是心里有太多的牵挂才不肯安心走的。跟那些脏东西不一样。"说完，他平静地注视着我，好象要证明他说的是真心话。我突然觉得很感动，终于有人不把我当怪物看待。然而两个人就这么直楞楞瞪着总有点尴尬，还是我先打破沉默。我说："你厉害啊，年纪轻轻就有这么大的产业了。"阿水那种职业微笑又回到他脸上：



"哪里哪里。还不是老爷子留下来的。可惜,辛苦了一辈子,没正经享过一天福,倒是便宜我了。"我又问:"阿水这名字是什么意思?有什么特别的含义吗?"阿水说到:"哪里有什么含义啊,就是生我的时候刚好打出了这口甜水井。老爷子高兴,就给我起了这么个名字。"我说:"很不错啊,没有这口井,你的生意还怎么做呢。"阿水点点头:"这倒是。"

"对了,"我说,"我想去西土,能帮我找个同行的驼队吗?"阿水挠挠头:"有点难办,这些人都有点害怕你呢。"他冲房里抬抬下巴。"不过慢慢来吧,反正这两天是不可能过沙漠的。这段时间正是陆龙卷横行的时候呢,怎么也得等上4、5天,等龙卷期过去了才能上路,到时候该有更多商队来的吧,慢慢再联系好了。"也只能这样了,我对阿水点点头说:"那就拜托你了。"

果真像阿水说的那样,客栈里的商队都没有起身,而新的商队也来了好多。客栈已经爆满了。真的佩服阿水的能力,一个人能安排好这么多人的食宿。"每个商队都会派出些人来帮忙的啦。"阿水解释到。"不过,你还是该找个帮手啊,最好是找个老婆。"我半开玩笑地说道。这些天跟阿水已经很熟了,半夜我从窗户

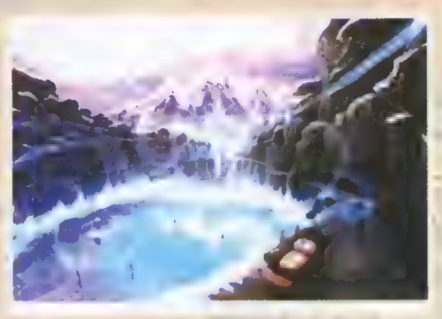


飘下也不会吓着他。"要找也得找像吉了小姐你这样的啊。"阿水这坏小子,连我的便宜也敢占:"啊,你想找个活死人做老婆吗?""有什么不好的啊,至少省很多粮食。"说来也奇怪,跟阿水一起说到自己是个僵尸的时候,我竟一点不自然的感觉也没有。

还是靠阿水帮忙,在陆龙卷过去后,商队起身的时候,终于有支商队肯带我一起走。他们的领队是个极小气的家伙,请来的镖师不足正常数量的一半,也没有坐骑。听说我不要报酬,且不用吃饭,又在亲眼目睹我身手后——这也是那个番僧送我的礼物,勉强答应我加入他们的驼队。

告别阿水和他的客栈,也就等于告别了我开心的日子。自从他离开后,我就一天都没开心过,只有在阿水这里才找到了那种久违的开心的感觉。然而,现在又得跟这些人作一次不愉快的旅行了。还不是为了他,一想到他,我的心又矛盾起来。

商队里的人对我都很敬而远之。这倒也好,我也不想在这种情况下跟谁说话。我们已经进入沙漠腹地了,人和牲口都陷在很深的沙



子里行走,比戈壁更费力,速度也慢了好多。唯有我是飘着的,一点也不吃力。

一路上还算顺利,虽然有几只沙魔虫试图袭击我们,但都被我轻松打发了。他们带来的那些镖师,早被在沙里走路给弄的疲惫不堪了。其间也碰到过几次死灵战士,那是战死的匈奴士兵的亡魂,虽然也被我们解决掉了,却总让我有兔死狐悲的感觉。供给也不够了,我只能得到一点点水,弄得皮肤皱巴巴的,跟干尸一样,也越发可怕起来。尽管如此,我还是全力保护着他们,向西土走去,希望能在那里找到他,哪怕是他的一些踪迹,也足慰我心了。

已近傍晚,太阳虽然仍余威不减,却比晌午要温柔多了。商队又开始新一天的旅程。空气越来越凉爽,夜色也愈发浓重,脚下的地面渐渐变得坚硬起来,这意味着我们快要接近沙漠的边缘了。每个人都兴奋起来,似乎马上就能穿过沙漠了。其实要看见沙漠边上的山峰还要两三天呢,而且,这种地面,已经能让马自由奔跑了,也是山贼出没的地带,比起前面来,风险要更大。我不得不更加小心。

夜风轻缓吹来,我听到其中似乎夹杂了一丝哭喊声,我警觉地停下脚步,四处搜索这声音的来源。众人见我停下,都不解的望着我。我作个禁声的手势,循着声音的方向走去。"嗨,你的责任是保护商队,其他的就不要管了。好吗?"领队喊到。我停了下来,"我们说好了的,你不能言而无信。"我回头瞪了这个中年胖子一眼,却不得不折返回来,随着商队缓慢前进。

我耳边一直都萦绕着那个哭喊声,因为这让我想起我在黄河渡口被山贼……我又陷入回忆中,一时间,痛苦、愤懑、怨恨诸种感情涌入心头,我的魂魄又处于一种游离于这具肉体外的状态,我似乎能感觉到我心中的怨念马上要爆发开来……

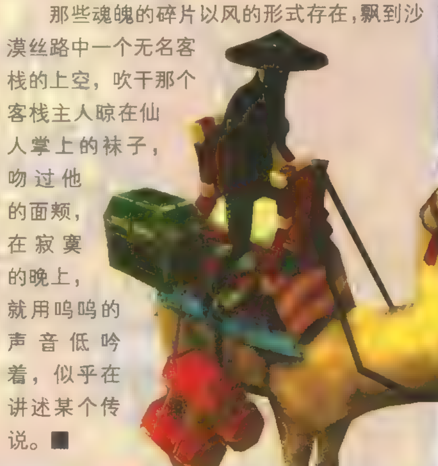
一声惊呼使我清醒过来。我看见商队的人缩成一团,那几个镖师已将武器拔出,形成个半圆,站在前面。他们面对着一群骑着马的黑衣人,这些人一身黑色劲装,弧形的弯刀被漆成黑色,明显的山贼装束。看起来他们刚刚捞了一票,因为他们后面跟着一群骆驼,驼背上大包小包堆得老高,还有几个妙龄女子——我突然明白了,刚才听到那阵哭喊声就是她们发出的,而这群山贼不知道是发现我们,还是带路的这个猪头自投罗网跟人家撞上,反正现在事情不妙。不过,江湖事江湖了,还是让这几个镖师先去交涉吧,倘若他们不按规矩办事,我再出手不迟,对山贼,我从来不手软。想到这里,我又仔细打量了下这群山贼——啊~,啊,这不可能,不会吧,不会的。我的血液似乎要停止流动,假如我还有血液的话;我的心脏似乎要爆裂开来,假如它还能跳动的话。我呆呆站在那里,四肢有如被禁锢了一般。那个为首的,那个为首的黑衣人,身影、举止、声音跟他都是那么的像!是那么的像!

等等,不会的,一定是搞错了,他明明是个商人,怎么会出现在山贼队伍里呢?而且,他是不会武功的啊。所以,一定是搞错了,一定!然而,似乎是要打破我的幻想一样,那黑衣人一把扯下自己的面罩,对一个镖师吼到:"狗屁规矩,老子就是规矩,好好看着,杀死你的人是什么样子。"在月光的映照下,那脸清晰地呈现在我眼前。是的,是这张脸,曾经让我魂牵梦萦的一张脸,曾经与桃花相映的一张脸,曾经紧紧贴着我的脸的一张脸。而现在,却是满面的杀气与狰狞。



命运,对我真的是太不公了,它一次又一次地捉弄我。该诅咒的苍天,为什么要这样对我,让我最心爱的人成为我最痛恨的人。我心中的怨念和愤恨一下爆发,苍天,我以我的灵魂和我爱人的血来诅咒你。我口中发出尖利的叫声,所有的人都趴倒在地,露出痛苦的表情。而我,则飘荡在空中,将那群黑衣人一个一个粉碎,轮到他的时候,我把脸凑了过去,从他的眼里我看出了惊喜和恐惧,"他认出我了。"我想。不过,我管不了那么多了,我在他脸上轻轻一吻,手同时掠过他的咽喉。好了,一切都完结了,我听到清脆的一声响,那是我魂魄碎裂的声音,我知道。

那些魂魄的碎片以风的形式存在,飘到沙漠丝路中一个无名客栈的上空,吹干那个客栈主人晾在仙人掌上的袜子,吻过他的面颊,在寂寞的晚上,就用呜呜的声音低吟着,似乎在讲述某个传说。■





侠客行

文 / 亦默

在《征服》里，我是一个独行侠。倒不是因为我个性怪异，也不是因为有什么"曾经沧海难为水"的伤心往事。开始的时候，因为觉得男弓的造型好，所以不顾朋友耻笑自己是"人妖"练了一个"男弓箭手"，可惜在云门关外嚷了半天也没人愿意带我练级。后来在高人的指导下，趁着还没有突破30级大关，我就转练了"女勇士"。这下总算是有人带我四处云游了，可是我又老是见利舍"命"，在练级时总是太专心捡钱而忘了逃命，一晚上被怪"温柔拥抱"后以幽灵状态漂浮回城N次，简直就是家常便饭。几回下来，别说带我的老大们，就连我自己都郁闷到无语了。想想这样下去也不是事儿，还不如自己乖乖地到等级适合的地方打怪，虽然升级速度比不上在老大身边蹭经验来得快，但这样不容易死掉。久而久之，我也就习惯了一个人"仗剑江湖"！

这天，我正在枫溪林和山贼厮杀。面红耳赤时，半道突然杀出个弓箭手。只见他左右开弓，一个散射，我辛苦杀了半天的山贼就这么一命呜呼了。害我损失了大半瓶的血，却只得到了点滴的经验值，你说我能不火冒三丈吗？不过，再激烈的行为也需要冷静的判断，万一对方是那种随便射两箭就能让我回到幽灵状态的家伙，我岂不是赔了夫人又折兵么。在确定对方只比我高一级，即使一言不和结果也不会太难看后，我胆也壮了，气也粗了："喂，这里满地都是怪，你干吗非要抢我的丫？"

没想到他二话不说，冲着我抬手就是一阵速射。哼，欺负人啊！我也不是那种闷头挨打的类型，冲过去就是一阵乱砍。也不知道是哪个讨厌鬼做的设置，在与远程攻击的弓箭手PK中，勇士和战士的职业就是特别地吃亏。既然等级相差不大，我也不甘示弱地回了他几刀，但是眼看着越来越少的血瓶，也只有见好就收，转身用轻功快速的向城里奔去，并且记下了他的名字——"我不是仙人"。哼！我决定了！管他是仙人还是猪头，以后见一次就打一次。

还真是应了"不是冤家不聚头"这句老话。两天后，我又在枫溪林遇到了他。有了上回的经验，这次我可学乖了，二话不说就往城里跑，带足了血瓶转身就朝来的方向杀回去。还好，他还呆在那里没有走掉。想想他上次一个招呼也没打就劈头射了我一顿，我决定就这样以牙还牙，杀气腾腾地举刀就向他劈去。

"咦，怎么打不到？"汗！原来我忘记了将状态调整到"PK"栏。

确定一切都OK后，我再次向目标发起进攻。5分钟后——

"喂，你干吗打我？"哇，我最鄙视这种人了，明明是罪魁祸首，还装无辜！

"两天前，就是在这里，你抢了我的怪，还对我大打出手，这么快你就忘了！"

"啊，有这种事吗？晕，我怎么都不知道。"

你晕？我才要晕呢！明明是个男生，说话还这么娘娘腔，真是的，鸡皮疙瘩掉一地了。

"喂，还要不要接着打丫？"

"啊，什么？"一时没反应过来。

"我问你还要不要接着打，不打的话我就要闪人了。"

打还是不打?这真是一个问题。我陷入了哈姆雷特的逻辑当中。算了，反正我也只是为了出一口闷气，现在打也打了，还是练级重要啦。一抬头，郁闷，"我不是仙人"早就复活回城了！

接下来的几天，经常可以在鸣凤堡碰到他，也不见他打怪，经常一个人呆在城里。更多的时候，只停留1、2分钟就不见了。

终于，我升到了110级，在敦煌里猛杀蝙蝠。现在我已经不是当年的"娃娃兵"了，组了一个队伍，带起新丁来。和其他人不一样，我带的都是男性的职业。唉，要是当年我有身边这些小子这样幸运，遇到一个像我这样收男性小弟的师父，我也不用舍弃弓箭手的号了。现在想想还真是心疼，因为弓箭手有"散射"技能后，刷怪从不落于人后。好在现在练的勇士也很

强悍就是了，只有“自我安慰”了！

在新收的小徒第N次死回城，又N次在回到打怪地点的半路上被怪物“截杀”后，我再也忍不住回头陪他一起走到打怪地点了。真不知道当时怎么会收了这么笨笨的一个小朋友，还真是有我当年的风范。不过这不是问题，问题是我怎么会觉得这是一件很值得得意的事情，汗。

就在我自鸣得意的时候。“老大，老大，我又死了，5555。”他又哭着回来了。

“晕，你怎么这么容易挂掉？我都跟在你身边了，你就不能小心点，看到怪就绕开来走啊。”看着呈幽灵状漂浮在我身边的小朋友，我实在是无语了！

“不是啦，老大。我不是被怪K的，是被人P的。”

“啊，知道是谁吗？”

“就在老大你后面一点点，叫‘我不是仙人’的那个。”小朋友满腔愤恨的指控到，怕我看不明白，还特地飘到凶手的身边。

好哇，又是你这个“我不是仙人”。一阵子没看到你，看到就坏我的事情。之前是抢我的怪，现在竟然杀起我的人来了，今天非要彻底的解决这件事情。“你先回城去，一会再到这里来找我。”开战之前还不忘安排好身边的小朋友，嗯，我真是一个好老大。

“‘我是不仙人’，你没事就找我麻烦，我怎么得罪你了?！今天，有我没你，看着办吧！”说完这话连我自己都佩服自己，多有气势的一番话。

30秒后，没有声音。50秒后，不但没有声音，连动都没看到“我不是想仙人”动一下。所谓“忍无可忍，无须再忍”，我冲上去抬手就是一阵连击，就看见刚才还在我面前趾高气昂的“我不是仙人”，瞬间就不成人形。那一刻，敦煌里又诞生了一个幽灵。

“啊，怎么会这样，这么简单就死啦？”

仔细一看，“我不是仙人”穿的装备居然还不到50级，这也太扯了吧。

“哇，老大好强，厉害厉害！”

一回头，“你怎么还在这里，不是让你先回城，再过来找我吗？”

“我一个人，回城不敢过来啦。”

啊！我没被对手打死，却被这个笨小子给气死了。

敦煌一战后，经常会碰见“我不是仙人”。总是一副呆呆的样子，很少见他打怪，估计他大部分时间都用来发呆了。那天，我一如既往的打算掠过他向怪冲去，他突然开口说话了：“每天都这么打怪，不无聊吗？”

我停下来，确定附近3米内左右都没人，才小心翼翼的回了一句：“你是在跟我说话吗？”

“是啊。”

“你的问题还真奇怪，不打怪怎么升级呀？”

“升级有什么好啊？”

“废话，玩游戏不升级你还玩什么游戏。”我不是碰上一个脑筋转不过弯来的人了吧？



“我不明白。”他自言自语，转身走人了。

晕，怎么会有这样的人啊。

这样的对话在接下来的日子里时有发生，频率基本是两天一次。大多数时候是由他发起话题，又以他梦游般的走人结束。终于有一天，我实在无法忍受长期处于被动的地位，决心搞清楚他这种“梦游”行为的“病因”。

“你每天就这么上来晃一晃，也不见你打怪升级，你呆在游戏里到底是干什么呀？”20秒、40秒、50秒，无语状态中……基本上由我发起的话题都是以这样的背景结束。就在我准备走人的时候，他突然冒出一句：“等人。”

“啊？”我一时没反应过来，失态。

半天，持续沉默状态。我决定不再继续丢脸下去，转身就走。

“你有见过一个叫‘亦默’的男弓吗？”

“亦默？好熟悉的名字。”我不知不觉停下了脚步。

“他是我老公，约好要一起练级的。”

“老公？你明明是男的呀？”亦默?！真的好熟悉，思考中……

“不是，这个是我的小号，我的大号是女弓，在我们刚练到30级的时候，他就不见了。我建了这个小号，到处游荡，希望可以找到他。”

汗，我终于明白为什么“亦默”这个名字这么熟悉了，我之前的男弓就叫“亦默”。

“算了，估计你也没有遇见过他。要是什么时候你看到他了，跟他说我还在老地方等他。我的大号是‘调笑仙人’。先谢谢你了。”

“我不是仙人”转身下了线，剩下我呆呆的站在原地。

想当年，这话说起来就长了。

第一次踏进《征服》，我意气风发，立志要将所有的职业都尝试一遍，最后决定先从弓箭手开始，在寻找老大带我升级的时候认识了“调笑仙人”。因为我是用男生的身份，所以不是每次都可以找到人带我，于是“调笑仙人”就经常陪着我一起练级。后来我们还结了婚，不过她始终不知道我是女生。再后来，因为自己升级的速度实在是太慢了，我就转练了女勇士。因为是在郁闷的情绪下突然间决定的，当时没来得及告诉她，后来也就慢慢忘记了，没想到她一直在找我。

要是告诉她我其实是个女生就惨了！想来想去，我觉得还是不告诉她真相比较好。

“我认识‘亦默’啦。”在云门关我又一次遇到她。

“你认识他？”

“嗯。我和他以前是朋友，不过因为他前阵子搬家了，所以现在我也联系不上他。他走的时候说他换了一个新环境，以后可能都没机会上网了。”

“我不是仙人”摆出了一个伤心的表情。

“他有跟我说，让你找个新伙伴一起练级，是我一直忘记跟你说了。”手心都在冒汗了，说谎的滋味可真不好。

“哦，我知道了。谢谢你。”“我不是仙人”说完这句话就匆忙下网了。

没过多久，“什么，你要我带你？”我看着“我不是仙人”不知道该说什么才好。

“是啊，一个人练级很辛苦呢。拜托拜托。”

天哪，这是什么孽缘呀?！实在是被她缠的没办法，“好啦，带你也可以啦。不过拜托你改成女号再来，对着一个娘娘腔的男生讲话真的很痛苦呢！”

“不会啦，我觉得这样没什么不好啦。”

…………

正所谓：

乳燕衔花枝，精卫添海石，

同是风流物，辗转红尘中……■

华山论剑，决战指尖

ACON5 西安总决赛日记

50多个小时后，当我从9000米的上空俯瞰雨过天晴的西安时，水分蒸腾而成的朵朵白雾令这座千年古城有种说不出的神秘，也让我再次感觉到她的魅力，就如同这50多个小时我所经历的ACON5全球决赛一般，大气而令人难忘。

风起

2005年6月4日~6月5日，来自全球16个国家和地区的电子竞技选手们齐聚千年古城西安，在华山之麓争夺由升技公司及其合作伙伴举办的ACON5全球总冠军——事实上，在早前的数月里，ACON5的预选赛已经在全球20个国家和地区的150多个城市火爆进行。最终，16名《魔兽争霸Ⅲ》（以下简称WC3）选手和16支《反恐精英》（以下简称CS）战队过关斩将，来到了西安的全球总决赛赛场。

作为《家游》杂志的记者，我曾应邀亲历了ACON5中国区总决赛，看到了来自四川的CS战队Goldtel如何以败者组身份晋级决赛，并最终连胜两局夺冠；也看到了WC3选手WE.Sky如何一路高歌猛进并最终问鼎。而最后，我们也一同来到西安，见证了这场由中国人在中国的土地上举办的全球顶级电子竞技总决赛。以下，就是笔者在这50多个小时内的所见、所感。

云涌

2005年6月3日　星期五　北京　晴　西安　晴转多云

今天北京的天气非常棒，我应邀飞往西安报道ACON5全球总决赛。为了赶上10:55的飞机，我起了个大早，并最终提前1小时办好登记手续，然后坐在首都国际机场宽敞明亮的候机大厅里，听许巍的音乐。

接二连三出现的与我不同肤色的年轻人开始坐到与我同一班机的候机区域，这本无特别，但当我发现他们中许多人穿着印有国名的统一服装后，开始怀疑他们是否就是本次ACON5总决赛的选手，而让我肯定自己这一推测的理由是同样来自俄罗斯的SK.Deadman和Virtus.Pro的出现——看来，我要和一群"联合国军"一同飞往西安了。

北京到西安，东航的客机只用了1小时20分。坐在我身边的这群背负各自国家竞技游戏玩家希望的选手们，可能或多或少受到时差的影响，整个旅途基本上都在休息，只是在飞机平稳着陆在咸阳国际机场的地面时，整个机舱内响起了他们的欢呼声。我想，这是源自对竞争的渴望的欢呼。

机场出口高举ACON5标志的接待人员，让所有人在比赛前第一次正式的集结起来，从大家相互讨论可以看出，这群年轻人已经是身经百战，早已相互熟识。短暂的休整之后，所有人乘大巴来到西安市内的宾馆，比赛明天就要打响，现在大家最需要的是休息。

初夏的西安，天气已经能用"炎热"来形容。

晚上7点，主办方在宾馆餐厅为大家举行了欢迎晚宴，为了照顾不同国籍选手的饮食习惯，还专门安排了素食者和穆斯林的专门餐桌。我和来自马里西亚的NBTD-50战队同坐一桌，也因此结识了风趣幽默的《PCGAMER》杂志马来西亚版的记者Simon Phun。


主办方已经准备好观众的礼品　大家安静的等待抽签结果
到达陕西咸阳国际机场，大家稍作集结　和我们一桌的马来西亚代表队


接下来两天内选手将为之奋战的奖杯

晚餐结束后，所有选手和记者们来到比赛场地西安国际展览中心，今晚要进行抽签仪式，同时选手要进行适应性训练。22:30，大队人马回到宾馆，等待明天开幕的ACON5全球总决赛。

等待，是令人兴奋的。

2005年6月4日　星期六　西安　阴转小雨

7:30开始早餐，各国选手都在讨论着战术，我已能从中觉出比赛的紧张气氛。而当我们8:30抵达赛场外时，许多观众已经先于到达，可见电子竞技在这里有着非常好的"群众基础"。

进入用城墙和兵马俑布置的赛场，我发现观众席已经几乎被坐满，看到自己心中的偶像们进场，人群中不断发出阵阵惊呼。利用短暂的时间与FANS合影后，选手们很快就坐，迎接ACON5的开幕式。

开幕式在极具中国文化特色的击鼓舞旗表演中开始，而京剧表演更是让整个赛场内的气氛在比赛前就临近沸腾。接下来由主办方为16个国家和地区的选手、战队颁发ACON5地区冠军奖杯，而每一位选手、战队上台时都博得了台下观众的掌声，不过WE.Sky和Goldtel则赢得了更多的欢迎，看来主场优势十分明显。开幕式完毕时已经几近中午，虽然天空开始飘起小雨，但主办方预定的KFC快餐还是按时



击鼓舞旗，拉开战幕　大家都起得很早
简单的午餐　尚未开幕的赛场内已是人头攒动


赛场外已经聚集了很多观众



为选手颁发地区优胜奖

送到。于是，来自国内外的参赛选手、媒体记者们各自在场内场外就地进餐。

迅速吃完午餐后，激烈的比赛开始：WC3 赛中 WE.Sky 首轮仅用时 5 分钟就轻松战胜英国选手 bond，韩国选手 WE_Remind 和 SK.Deadman 也轻松获得胜利。第 2 轮中 WE.Sky 遇到了法国 UD 选手 GG15-Blatty 的强力挑战，最终 Sky 获胜，将与 SK.Deadman 在上半区的胜者组决赛中相遇。最后同时进行的胜、败者组半决赛中，WE.Sky 不慎输给了国际大赛经验丰富的俄罗斯少年 SK.Deadman，跌入败者组。

CS 比赛的焦点无疑是北美新贵 coL 与北欧劲旅 SSV-lehnitz 的巅峰对决，结果 coL 以 16:7 的较大优势获得胜利，中国的 Goldtel 不敌对手荷兰的 Defuse Kids，不幸跌入败者组。今天 CS 最大的冷门来自马来西亚的 NBTD-50，他们不可思议的淘汰了北欧区决赛中击败 NiP 的 SSV-lehnitz。接下来，Goldtel 在败者组 16:8 击败澳大利亚的 Fonchon Zero，韩国的 lunatic-hai 则淘汰了德国豪门 aTTaX。

今天的比赛一直持续到晚上 11 点，选手们也只能在赛会主办方的安排下，在晚餐结束后迅速乘大巴回到赛场继续比赛。所幸的是，中国选手均涉险过关，期待他们明天的表现。


他们的设备也十分专业


激情解说的 TsN 记者教人佩服

花絮 1

参加本次 ACON5 西安总决赛的报道，比赛以外留给我深刻印象的有两件事——同样充满激情的西安观众和国外记者。整个比赛的两天里，西安的观众们热情的支持着场上每一位选手的每一次精彩表现，而最终进入决赛的 WE.Sky，则获得全场观众近乎狂热的拥护。同时，他们也是极具水准的，在比赛陷入胶着时会保持安静，而在选手比赛胜利时又报以热烈的掌声。

与西安观众同样充满激情且专业的还有来自国外的媒体记者们，整个比赛过程，我们都可以看到来自美国的 TsN 记者在激情的作着解说，而国外记者们专业的采访装备和对赛事的专业纪录也让我们这些国内同行汗颜。此外，和国外媒体记者们聊天中让笔者对国外电子竞技相对国内更冷静、更轻松的环境有所了解，毕竟游戏是用来获得乐趣的嘛。

花絮 2

本次比赛中最让大家惊喜的就是 Rocketboy 和 Fatal1ty 的到场，除了为本次比赛做一定宣传，他们还要为各自接下来的国际大赛进行战术讨论，并在宾馆中作对战演练。

想来，体育竞技最诱人的地方恐怕就是不将胜负带到场外吧，因此在比赛结束当天晚上的庆功宴上，各国选手们开怀畅饮，相互拥抱，放声大笑，而收获最大的俄罗斯人更是向所有人展示了他们游戏以外同样堪称世界顶级的酒量~


今天 Fatal1ty 也来为比赛助阵了


拿着颇具中国文化韵味的赛服的 Rocketboy

2005 年 6 月 5 日 星期日 西安 中雨转阴

与昨天一样，匆匆吃完早饭，我们就来到比赛现场。连夜的降雨已经让西安从初夏变为深秋，但丝毫没有影响到赛场内的热烈气氛，而观众人数也没有因为下雨而减少。

WC3 项目中，中国选手 WE.Sky 由于在昨天被劲敌 SK.Deadman 打入败者组，今天他第 1 场比赛就要与之前苦战过关的法国 UD 选手 GG15-Blatty 再次遭遇，结果 WE.Sky 第 2 次击败对手，而 SK.Miou 在输给韩国的 Remind 后成为 Sky 的下一个对手。WE.Remind 与 SK.Deadman 的胜者组比赛中，SK.Deadman 最终获胜，而与此同时 WE.Sky 也战胜了德国的 Miou，接下来的战斗依然在 Sky 和 Deadman 之间展开，最终 Sky 以 2:1 拿下，成功晋级决赛。面对韩国的 Remind，Sky 连胜 4 局，干净利落的拿到了中国人的第一个 WC3 世界冠军！


比赛间隙讨论战术


紧张的比赛



WC3 比赛冠军



CS 比赛冠军

CS 比赛方面，中国战队 Goldtel 在今天败者组第 3 轮比赛中以 16:1 横扫之前表现出色的波兰战队 Frag eXecutors，无奈在接下来的比赛中他们以 10:16 不敌 Defusekids，止步 8 强。而今天 CS 比赛再爆冷门，夺冠呼声最高的北美新贵 coL 在不敌俄罗斯的 Virtus.Pro 后，居然以 11:16 输给韩国的 Lunatic-Hai 而惨遭淘汰。接下来，两胜中国的 Defusekids 击败了韩国战队 Lunatic-Hai，俄罗斯的 Virtus.Pro 则击败了法国的 Bizounours，最终 Virtus.Pro 在决赛中与经过两个加时艰难击败 Defusekids 的 Bizounours 相遇。决赛中，Virtus.Pro 以 16:7 的较大优势战胜 Bizounours，获得了冠军。


被淘汰的队伍，能来到中国也已经证明了自己

晚上 6:00，振奋人心的《We Are the Champions》在整个赛场中回荡，而此时这里已经没有胜负，每一位上台领奖的选手都获得在场所有人热烈的掌声，而 WE.Sky 更是获得了爆棚的喝彩！正如主办方升技公司廖总在闭幕支持上所说，这不是结束，让我们共同期待 ACON6，明年再见！■（文/七月）



同样中国味十足的闭幕式



ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP

法兰西，我们来了

——记 2005ESWC 中国区总决赛

2005年6月9日至6月12日，全球三大电子竞技赛事之一的"ESWC2005中国区决赛"在石景山北京数字娱乐产业示范基地——北京石景山体育馆展开激战，经历了全国25个分赛区锤炼的"反恐精英"、"魔兽争霸Ⅲ"、"职业进化足球Ⅳ"项目的冠军选手和CS女子大师赛、GT4赛车项目的参赛选手携手为中国电子竞技爱好者献上了一场大餐，经过四天惊心动魄的比赛，各个项目的名次也水落石出，李晓峰等十多名选手将代表中国参加7月在法国卢浮宫举行的全球总决赛。



主赛现场



赛事代言人吴ប



现场观众

反恐精英

参加中国区总决赛的CS战队基本囊括了中国的CS精英，一共有25支战队，分为四个小组。在激烈的小组赛当中，wNv、GZTV、Star.eX、Passionate.Future、E-home、I'm、Spilot、New Life八支队伍脱颖而出，进军八强。由于本次八强赛制采用的是单败淘汰，胜利或者回家，对于这八支梦想着去法国圆梦的队伍来说，每场比赛都是生死大战。最终，wNv和Passionate.Future杀出重围，会师决赛，携手进军法兰西。而在最后的决赛当中，wNv16:11战胜Passionate.Future，夺得了CS项目的冠军。



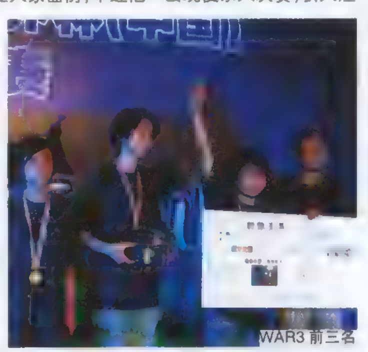
wNv 获胜瞬间

从本次比赛的具体场次来看，Passionate.Future（前身为9EZ）的表现较为抢眼，队中几名很有特点的队员给玩家留下了深刻的印象，而wNv则用成绩证明了自己是当之无愧的中国顶尖战队。由于这一年来中国CS的发展，中国战队同欧美强队的差距有所缩小，因此wNv和Passionate.Future这两只队伍可能在法国会取得比较理想的成绩。另外北京战队E-home也有精彩表现，他们在近一年当中进步神速，成为目前北京CS的旗帜，在今后的比赛当中应该会取得好成绩。

魔兽争霸III

xiaoT、MAGICYANG、Anas和Guangmo四名国内高手由于参加WEG而没能参加此次比赛，WAR3项目的精彩程度有所降低，但也产生了不少经典的对局。经过小组赛和八强淘汰赛，WE.Sky和来自上海的Qch[ATI].syc闯入了最后的决赛。

今年Sky可谓是顺风顺水，先是在WEG第一赛季的比赛当中勇夺季军；其后又在ACON5全球游戏大赛中过关斩将，为中国魔兽赢得第一个世界冠军，人气正旺。而syc则是在沉寂了许久之后又出现在大家面前，不过他一出现便杀入决赛，引人注目。决赛在在TR和PI这两张地图上进行，双方的种族都是人类。同族对战对战术和操作要求都很高，稍有不慎就有可能陷入被动。在两场比赛中，syc在战局的把握和操作上相差Sky都还有一段距离，而且在防守上出现了一些不该有的失误；反观Sky，则是显示了丰富的大赛经验和娴熟的操作，完全控制了比赛，最后他以2:0轻松获胜。7月的法国总决赛，卢浮宫将云集世界魔兽顶尖高手，Sky是中国最有希望获得奖牌乃至金牌的选手，我们预祝Sky能够取的新的突破。



WAR3 前三名

职业进化足球IV

由于PES4项目预赛参赛人数众多，这次到北京参加PES4项目决赛的每位选手都是经历了七到八轮残酷的比赛才选拔出来的，必然是这个项目上拥有绝对实力的精英玩家，因此比赛进行的尤为激烈精彩。最后来自重庆的选手陈大伟战胜了赵航，傲视群雄夺取冠军；赵航获得了银牌，同时也取得了进军法兰西的入场券。中国的"实况足球"水平一直处在世界顶尖行列，去年在法国，PES3项目获得了三四名的好成绩，我们有理由相信陈大伟和赵航在今年也会带给中国玩家惊喜。

"实况足球"系列一直是中国乃至全球最受玩家欢迎的体育类游戏，去年PES3成为ESWC的正式比赛项目，吸引了大量实况玩家的参与。今年PES4项目则是更加火暴，仅北京赛区的报名人数就达数百人，甚至超过了WAR3和CS等传统项目。由此也可以看出实况足球作为新兴的电子竞技项目，具有很大的发展潜力。今年是"实况足球"诞生的第十一个年头，该系列在KONAMI的精心打造下越发趋向平衡，已经出现了超越FIFA的苗头。而且"实况"系列更受到了比赛赞助商的关注，主要因素是该系列对硬件不断更新的要求，而且这种更新的要求又是玩家可以承受的，相比CS:S对硬件的更新要求超出了大部分玩家的承受能力所导致的失败，"实况足球"系列在这方面则显得刚到火候。只有一款年年需要玩家在承受能力范围内更换配置才能进行的游戏，赞助商才会无条件的支持，并努力让它成为电子竞技主流项目。从这个角度来说，实况足球拥有美好的前景。



PES4 冠军陈大伟　　WAR3 前三名

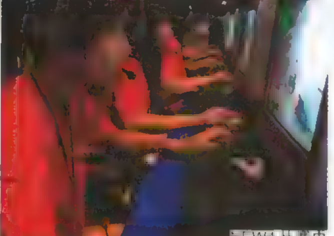
女子 CS 大师赛

由于 NEW4 去年在 ESWC 打出了第三名的好成绩，加上 SWAN5 今年 5 月获得西班牙 CPL 巡回赛女子大师赛的冠军，本次女子大师赛吸引了将近二十支队伍参与，媒体也是给予了很大关注。但就是在这个项目的决赛上，却出现了一些争议。决赛的双方是经历了重组的 NEW4 和另外一支女子 CS 强队 5'Colors，比赛地图是 de_dust2，这张地图也是女子比赛经常选取的一张地图，观赏性很强。因为只有冠军才能去法国参加总决赛，双方在比赛开始后都显得比较紧张。而就在比赛进行到尾声的时候，NEW4 有一名队员向裁判投诉，提出 5'Colors 有一名队员使用了无声雷。现场裁判经过讨论后判罚 5'Colors 犯规，扣除当局所有比分，比赛也不得已进入加时赛。而经受了如此波动的 5'Colors 在加时赛中溃不成军，最后输掉了比赛。失去比赛后的 5'Colors 队员泪洒现场，与欢庆胜利的 NEW4 形成了鲜明的对比。

从赛后各方资深电子竞技评论员的观点中可以看出，这次判罚确实是值得商榷的，中国电子竞技的裁判体制已经到了必须进行改革的地步，希望各个大赛和相关组织尽快做出应对措施，建立和健全统一的裁判培训体系和行业规则，保证以后所有的大赛能够公平顺利的进行。


…女子 CS 冠军 VC

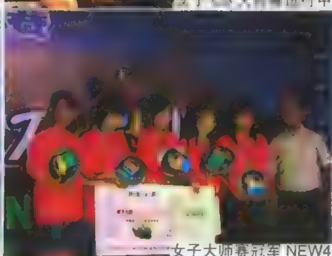

…Colors 比赛中


NEW4 比赛中


Passionate Future 比赛中


女子 CS 大师赛进行中


CS 冠军 wNv


女子大师赛冠军 NEW4

GT4

近年来竞速类电子竞技项目发展极为迅速，受到了一些重大电子竞技赛事的青睐：继极品飞车成为 CEG 正式比赛项目后，GT4 也成为本次 ESWC 的表演赛项目。这款赛车游戏无论从游戏画面，操作驾驶时的塞道，赛车数量，真实感，还是操作系统都是非常出色，而全球 3600 万套的销量也已经足够说明该系列的受欢迎程度。从现场的比赛来看，GT4 的画面有很多细节表现突出，让人印象深刻，而且游戏的"物理仿真"做得相当到位，的确能突出电子竞技运动的核心要素。


GT4 前三名

相对于其它项目的选手，参加 GT4 项目的选手普遍年龄较大。由于赛制的关系，选手的每轮比赛成绩都会影响到最终的名次，因此比赛也一直是非常激烈，精彩场面不断。最后，王博和贾肇俭分别获得这个项目的冠亚军，其中王博将代表中国参加法国总决赛。

花絮

本次比赛还邀请了新生艺人吴爽作为赛事的代言人，而这位街舞精灵的师姐则是有着相当人气的歌手——阿朵，作为上届 ESWC 比赛的形象代言人，阿朵也亲临现场参与表演，为小师弟吴爽助威。如此阵容自然吸引了很多歌迷前来观看比赛。

除了五个比赛项目外，ESWC 组委会还举办了吸引人气的电竞宝贝大赛，相当多数量的 MM 参加了比赛。最后通过层层票选，一共有七位电竞宝贝进入了最后的决赛，她们向现场观众奉献了精彩的才艺表演。而经过现场玩家的投票选择，4 号选手 PES4 项目的宝贝张雯获得了最后的冠军，同时她也将赴法为中国代表队加油助威。

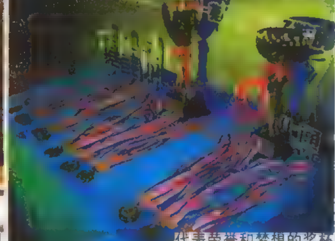
辽宁电视台游戏频道 GTV 对本次比赛进行了全程直播，电视转播对于电子竞技的发展起着独特而重要的作用，GTV 是中国首家面向全国 24 小时全天候滚动播出的专业游戏电视媒体，在此也希望越来越多的电视媒介参与进来，正确的引导竞技游戏的电视欣赏，推广电子体育竞技，电视节目必定会成为最佳的电子竞技传媒。

作为本年度中国电子竞技产业规模最大的盛事之一，本届 ESWC2005 承载着中国数十个城市、数万名电子竞技爱好者的梦想，不但吸引了大批电子竞技爱好者的参与，同时也凝聚了政府以及社会各方的关注。其中 ESWC2005 中国总决赛的另一个主办方，石景山北京数字娱乐产业示范基地的介入为本次赛事注入了新鲜而强大的动力，而北京市石景山区政府作为北京数字娱乐产业示范基地的管理者，能从产业角度出发，认识到国际电子竞技赛事的品牌效应和区域品牌资源的切合点，进而切切实实地为本次大赛的成功举办做出了不懈的努力，使每一个关心电子竞技的人都感到了无比的振奋。在此也希望未来各地的相关部门也能积极的参与近来，共同促进中国电子竞技健康向上的发展。


阿朵、吴爽和电竞宝贝


电竞宝贝


电竞宝贝


代表荣誉和梦想的奖杯

后记

自从有电子竞技比赛以来，每一项赛事里，都涌现出一批非常优秀的选手，他们在不同的项目中谱写着不同的乐章。这其中有欢笑，自然就有伤感；有兴奋，自然还有失落。目前中国电子竞技处在过去的虚假繁荣和对未来的不可预知当中，但这些选手是中国电子竞技永恒的财富。当 2005ESWC 中国区总决赛拉下帷幕的时候，每一滴眼泪和汗水都承载着历史的记忆，让我们永远记住这些名字。

法兰西，我们来了！■

（文 /Magicboy）



火焰领主的崛起?

——暗夜压制流

话说当年战国时期七国鼎立，群雄争霸，其间整个华夏大地战乱迭起，英雄辈出；反观如今的“魔兽争霸”世界，就象一个小型版的战国纷争，暗夜、亡灵、人类、兽人四族鼎立，恶魔猎人、死亡骑士、山丘之王、牛头酋长群雄争霸，而“魔兽争霸”里著名的指挥官也层出不穷，从混乱之治时期的WCB_JackSon、Kua[MaX]、WCB_SolOorc等人，到冰封王座的Moon、4K.Grubby、SK.Zacard之辈，无一不是星光闪耀，如今这些优秀指挥官和他们曾经演绎的精彩战略战术将“魔兽争霸”带到一个前所未有辉煌的时代。

这次要给大家介绍的战术与1.17版本时的暗夜精灵打法颇有相似，不过一个是乱矿经济流，一个就是今天要提到的暗夜压制流。英雄方面，主角就是那1.17的BUG英雄之一“火焰领主”，如今1.18的“火焰领主”似乎已是风光不在。然而一切的不可能，在疯狂却有充满灵感的Moon手中都会变为可能。本文就以实战为例，介绍一下Moon的暗夜火焰领主首发压制流战术。

地图：TurtleRock
版本：冰峰王座1.18
对阵双方：Moon vs Lof.HomeRunBall

比赛对战双方乃是大名鼎鼎的Moon和大名同样鼎鼎的HomeRunBall，原来的“暗夜诗人”，如今的“恶魔暗夜”，Moon的名号虽然变的不再儒雅，不过更加犀利的外号则更代表了其凶狠的实力，MBC、WEG的全胜实在非常人所能为之；HomeRunBall，这位低APM的人族高手的操作却相当厉害，从当年的著名战队WCB到如今的韩国第一强队Lof，HomeRunBall一直保持着其作风稳健的竞技特点，作为人族选手稳健的作风才是最重要的。

比赛开始，Moon的生命古树扎根在TurtleRock地图的左方靠下8点钟位置，而HomeRunBall则率领人类出现在地图左上10点钟地界，双方出始位置如此之近实在令人为Moon捏了一把汗，近点的暗夜对人类在早期没有任何优势可言，而且人类的民兵+大法+步兵+水元素的速塔战术也经常让近点的暗夜饮恨沙场，不过如果操作出色的话近点防TOWER RUSH还是相对比较容易。Moon这边专业中立英雄开局，战争古树、月亮井、英雄祭坛相继投入资金建造并完毕，一个婀娜的身影也漫步在了TurtleRock的草地上并且开始莲步轻移的走向酒馆，火焰领主重出江湖。正常打法的HomeRunBall没有想到对方的进攻来的如此之快，1个农民的损失让HomeRunBall不得不将MF大计拖后赶回基地救援以免出现更大的伤亡，而且HomeRunBall的铁桶建筑和武装民兵也让不小心深入敌阵的火焰领主浪费一个回城卷轴以求保命。初期就浪费掉了一个回城卷轴，在我们看来实在是相当大的损失，不过Moon的骚扰成果其实已经抵消了这区区350元的救命卷轴，两个未完成的农场让HomeRunBall的出现人口危机，科技更是止步不前，而且逼迫对方火焰领主回城时使用了大量民兵，这也直接导致HomeRunBall的木材供应不足，也为后来的失败埋下伏笔。

小技巧：人类初期建筑摆放要尽量严密，最好能够只留一个出口，以防敌人的早期骚扰。

小技巧：火焰领主首发依靠“AC+火元素”的远程伤害可谓进攻狩猎两不误，合理利用分裂后的火元素也是非常值得注意的地方。



Moon在干扰了对方升级基地脚步的同时，自己并没有选择迅速升级生命之树，而是生产了5个弓箭手和建造了4个月亮井（这些月亮井将是暗夜防守的最佳后盾），并且开始建造猎手大厅，然后在稍晚一些才开始了生命之树的升级。相比其他的暗夜战术，这种压制流的打法在科技上并不领先，不过在进攻战略与防守对策上比较有选择性，这也使得Moon在面对HomeRunBall前期乃至中期的大法师+步兵骚扰进攻以及可能会出现的Tower Rush时有所应对，这样战术在英雄选择方面较之首发恶魔猎人在面对大法师带步兵面前的手足无措更是有过之而无不及。HomeRunBall的“大法师+步兵”部队在看到Moon的基地毫无便宜可占之后，插下一个侦察之眼后仓惶离去，门前的小海龟成了HomeRunBall的泄愤对象。不过尾随其后的Moon又怎会给HomeRunBall机会，“火元素+弓箭手”的齐射给予了HomeRunBall致命的打击，MF未遂又损失诸多步兵的HomeRunBall大叹时运不济啊，不过在这里的纠缠还是可以看出HomeRunBall操作上的功力，只剩一击即将身亡的3级海龟在乱战中被HomeRunBall大法师送入天堂并且大法师金光一闪荣升2级，至此小海龟一战以Moon零损失、HomeRunBall损失2步兵告一段落。从这一小规模战斗可以看的出来“火焰领主+火元素+弓箭手”的压制能力和MF都要强于暗夜本族英雄首发的压制力度和MF能力，“火焰领主+火元素+弓箭手”的全远程攻击对于初期的人类步兵部队也是非常难对付的一股力量，暗夜压制流对于人类的强大压制力由此可见一斑。

小技巧：压制流在早期应该注意对兵力的生产与控制，一定数量的弓箭手与女猎手不可缺少，“女猎手+弓箭手”的高攻组合对战人类实用而有效，尤其是在压制方面效果较好。



而后，Moon的战争古树里开始生产建造着集速度与进攻于一身的女猎手，众所周知，魔兽里，前期最具进攻能力的就是这“弓箭手+女猎手”的双辣女组合了，（“天才暗夜”FreeDom.WeRRa最青睐的部队也就是这强大的远近进攻组合）。双方在中央酒馆地带的冲突仍然以Moon的零损失，HomeRunBall的1步兵2水元素损失告一段落。



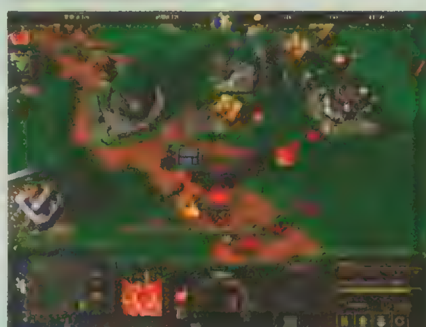
小技巧：那加蛇妖对于早期的协助进攻实为不可缺少的人才之一，冰箭减速与叉状闪电对付人族少血单位和追杀逃跑英雄具有良好效果。

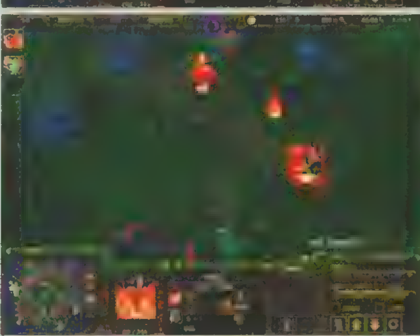
升级生命之树完毕的 Moon 在前方疯狂压制 HomeRunBall 的同时，也同样在酒馆处雇佣了出场率颇高的那加蛇妖，此时 Moon 的部队组成为 2 级的火焰领主、1 级的那加蛇妖、5 个 AC、4 个女猎手，而对方 HomeRunBall 的部队则是大法师加刚刚招募出来的矮人山丘之王、4 步兵这区区之众。Moon 的压制流打法导致在很长一段时间 HomeRunBall 的科技滞后、经济萎靡、部队稀少，没有法师支持的人类部队在“女猎手＋高攻 AC”和“火焰领主＋那加蛇妖”的面前也只能依靠频繁的武装民兵协助才能勉强支撑住场面。



Moon 在雇佣那加蛇妖协助进攻的同时，家中科技毫不滞后，双知识古树的建造与 3 级生命古树的升级同时进行，这样的大胆升级在大量的女猎手和 AC 支撑下才会有比较好的效果，不然盲目攀科技的教训恐怕又会重演。在这里我们要提到的是，毕竟“弓箭手＋女猎手”的组合不能战胜人族万金油打法，所以适时的科技升级与高级兵种一定要即时生产；Moon 家中科技生产两不误的同时，HomeRunBall 在山丘之王出现之后暂时度过危机，大法师与山丘率领下的小撮部队在武装民兵的协同下大胆的 MF 了门前 7 级大海龟镇守的分矿，并且拿到了咆哮卷轴这个增加攻击力的好宝物，不过此时这个宝物对于 HomeRunBall 却是毫无用处了，难道没有火枪手的人类步兵需要加攻吗？占据着相当大优势的 Moon 没有选择继续 MF 狩猎或者遍地开矿，而是选择了继续疯狂压制。当 HomeRunBall 的大法师和矮人山丘同时倒下的时候，他只能选择了 GG 任负，Moon 的火焰领主压制流战术大获全胜。

小技巧：与人族对战，压制是比较重要的一点，但是科技的重要性更为突出，所以在压制的同时一定要搞好科技的发展和经济的建设。







纵观全场比赛，时间短促却不失精彩，战术简单却内涵乾坤，从早期快速出去骚扰的火焰领主，到尾随压制的 AC 乃至中期的“AC＋女猎手”的完美组合，再到第二英雄那加蛇妖的协同战斗，简单的远近组合，典型的“肉盾＋高攻”单位配合，Moon 整场比赛贯彻了一个宗旨：对于人类兵力早期较弱的弱点加以利用，再将暗夜早期中期强大的进攻压制力发挥到极限，对于中立英雄的善加利用更是压制流的精髓所在。将简单的东西复杂化、将复杂的东西简单化，这就是 Moon 火焰领主压制流打法所要告诉我们的。■

（图文提供：CEG 上海电子竞技俱乐部）







阿隆索 F1

■提供商:我玩网(SP)/TopGam(CP) / ■类型:竞速 | SP |
■适用机型:多机型 / ■购买方式:移动"百宝箱"下载

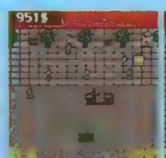
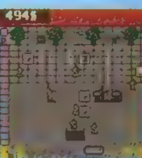
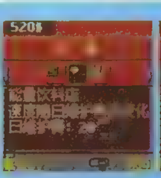


随着 F1 车王舒马赫连续五年卫冕冠军,直到 2005 年才开始受到潜在的威胁,人们的目光终于转向新的最有潜力的星秀,而西班牙小将阿隆索的呼声则是最高。玩家作为游戏中阿隆索的扮演者,将和世界级顶尖车手在同一跑道上一决高下。蜿蜒曲折的跑道线路、大量的急行猛拐,都将由你的手指来灵活操纵。阿隆索能不能成为新生代的"车王",就由你的来决定了!赶紧踏上这个富于传奇色彩的速度之旅吧!■



滑板公园大亨

■提供商:我玩网(SP)/Airbome(CP) / ■类型:经营 | SI | /
■适用机型:多机型■购买方式:移动"百宝箱"下载

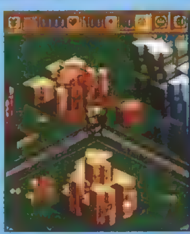





在本游戏中,你是一个滑雪板主题公园的开发商,在四周满是如战火硝烟般的商业竞争中,你必须建造好你的公园,并获取最大的利润。雇佣员工、日常维护、广告投放和保险事务,都将是你必须妥善处理的事务。你可以建造各种各样的设施,从 50 英尺的斜坡到各形各样的赛道,去令你的公园更具新鲜而便捷,滑雪者就会源源不断地涌进来,你当然也就荷包满满了!■



倒爷阿曼

■提供商:空中网(SP)/空中猛犸(CP) / ■类型:策略 | ST |
■适用机型:Nokia S40/S60■购买方式:移动"百宝箱"下载




初出茅庐的阿曼来到北京闯荡,这里的一切对于阿曼是那么陌生和刺激:这里的高楼大厦和奇异设施,这里的激烈竞争和残酷现实,总之这里的生存环境与阿曼的成长环境截然相反,不象过去吃几个香蕉就可以解饿,找个大芭蕉叶就可以席地而睡,这里需要阿曼不停的赚钱来维持生计,而且只有赚更多的钱才能巩固自己在这个环境的身份地位。好强的阿曼坚信自己可以在北京生存下去,同时可以进入富人排名的 TOP10。为了这个目标阿曼用恶霸借贷的 2000 元开始了自己北漂 40 天的第一天……■



幽灵计划

■提供商:空中网(SP)/空中猛犸(CP)/ ■类型:策略 | ST |
■适用机型:Nokia S40/S60 / ■购买方式:移动"百宝箱"下载

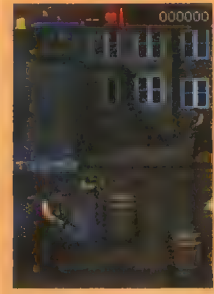


战争是杀戮、死亡、掠夺的代名词,我们的世界拒绝战争,但是作为游戏玩家的你现在可以在模拟的世界中体验到战争的风云变幻,而《幽灵计划》将为给你开启重游战争年代的幽灵之船。没有真实战争的疯狂和血腥,但游戏本身却有着独特的紧张与刺激,多种的战斗模式让你可以挑战各种战争场景。游戏分为"战役"和"剧情"两种游戏模式,在"战役模式"下玩家需要分别挑战 3 种天气下的 6 种战役;在"剧情模式"下,玩家则需要挑战随机出现的各种战斗情况。■



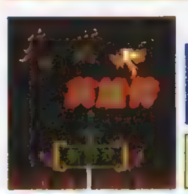
神鬼制裁

■提供商:无限新感觉(SP)/THQ(CP)/ ■类型:动作 | AC |
■适用机型:Brew/Unija 多机型/ ■购买方式:联通"神奇宝典"下载





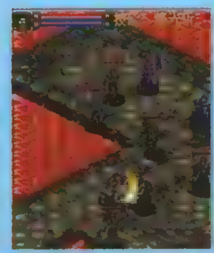
2004 末美国大制作影片《神鬼制裁》(又译"惩罚者")不但携 PC/TV 全平台游戏让玩家大呼过瘾,现在手机版改编游戏也降临联通"神奇宝典"了!游戏有 Brew 和 Unijia 两个版本,分为 8 大关卡,充分展现了火爆刺激的枪战场面,让电影和游戏得到了高质量的结合,是手机动作游戏中不可多得的好作品。■



炎黄英雄传

■提供商:米格(SP) / ■类型:角色扮演 | RP |
■适用机型:Nokia S60 / ■购买方式:移动"百宝箱"下载

《炎黄英雄传》是一款具有浓郁中国民族风格的 ARPG 游戏,在这款游戏中你将扮演中华民族历史上的轩辕黄帝,游戏故事则围绕着中国上古传说中黄帝和蚩尤之间的战争展开,在古朴的画面氛围中融入了丰富的中国神话故事,而传说中的神兵利器和丰富华丽的武功特效,使人彷佛身临其境地感受到神秘的古老东方文化的神韵。■ (文/手机狗)





拇指教室

MobileSkill 05.07

文/手机狗

从2004年起，手机市场掀起了一股智能风暴，向人们充分展示了移动科技的发达。随着时间的推移，智能手机技术发展越来越成熟，操作系统也不断出新和改进。就目前来讲，主流智能手机操作系统有Symbian OS、Windows Mobile、Palm OS和Linux OS。而其应用工具软件更是层出不穷，今天我们就来介绍几款Symbian阵营的系统管理软件。

首先我们先来简单了解一下系统管理软件的具体作用是什么。手机系统管理软件属于第三方软件，它可以帮助用户更好的对手机进行文件管理和内存管理，其作用非常类似于电脑上的各种资源管理器软件。

Sele Q

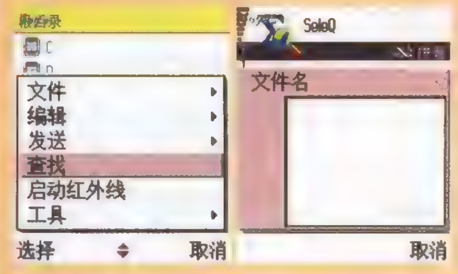
Sele Q是当前最为流行的Symbian平台系统管理软件，类似于Windows的资源管理器，适用于Nokia 6600、N-Gage等S60系列手机。



安装Sele Q后，软件就自动把手机存储器分为C、D、E、Z4个分区，C是手机自带内存空间，D是临时文件夹，E是MMC扩展空间，Z则是系统固化空间，用户无法更改其中文件。

Sele Q包括以下基本操作：

1.复制、剪切、粘贴、删除等常规操作比较简单，只需要用菜单各个选项即可完成。但是需要注意一个Bug——当用户标记了一个或多个文件，然后把光标放在其它未标记的文件上，选择复制或剪切时，光标停在的那个没标记文件也会被复制或剪切；



2.截图，可以使用手机的笔形键+导航键完成；

3.显示内存、压缩内存，可以使用笔形键+功能键完成；

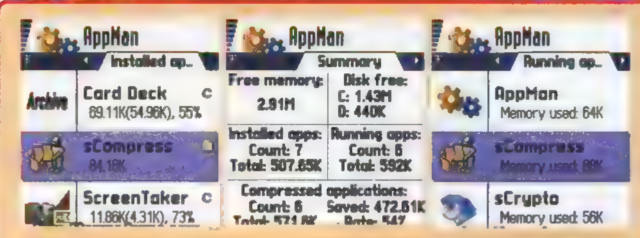
4.更换运营商Logo。如果觉得待机画面上的运营商Logo难看，Sele Q还可以将其更换为任意图片。Logo图片尺寸是92×75像素，制作一个同等大小的图片，并传到手机存储空间内。在Sele Q中找到Logo图片，选择设置运营Logo(operator logo)，自动重新启动手机后即可。

AppMan

AppMan是SymbianWare出品的一款适用于S60手机的系统管理软件，它能提供进程管理和系统资源预览等功能，是手机内存管理的首选软件。

AppMan的具体应用包括以下方面：

1.Summary view(系统摘要)。这项功能的主要作用是显示当前

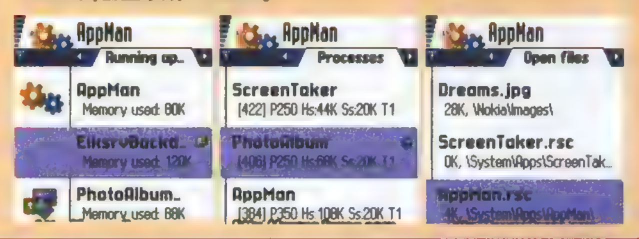


手机的一些信息，包括剩余内存、剩余扩展存储、安装的软件数量、目前运行中的软件数量，以及压缩软件的信息等等。此外，在这个界面能进行的其他操作包括内存压缩、关闭所有应用程序，以及重新启动手机。

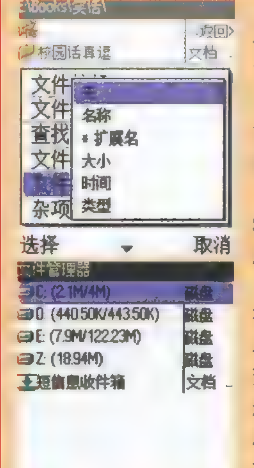
2.Running applications(运行中的程序)。此功能可以列出目前手机中所有运行的程序，用户可以在这里看到这些程序占用的内存，同时用户也可以在这个界面中关闭选定的应用程序或关闭全部应用程序等功能。另外这里还提供了显示系统隐藏程序的功能，只要在设置中打开显示全部程序功能即可，隐藏程序名称后有一个小手图标以示区别。

3.Installed applications(安装的软件)。这里列出了系统安装过的程序，用户可以通过该功能了解应用程序的名称、存储空间使用情况、是否被压缩等，同时可以在这个界面直接进入应用程序。

使用AppMan时也需要注意一个小小的Bug——当内存容量为1.04MB时，AppMan会错误显示成为1.4MB，如果内存容量为1.4MB则会显示成1.40MB。



FileMan



FileMan属于一款纯粹的文件管理软件，同样适合于S60手机，它的主要特点如下：

1.支持很多快捷键：[*]为复制，[#]为剪切，[6]为粘贴，[5]为文件详情，[C]为删除文件；

2.排列文件顺序方式的多样性，虽然SeleQ等管理软件也可以设定排列文件的顺序，但是方式没有FileMan这样多。

和Sele Q相比，FileMan所占用的内存空间更小，能够支持快捷键的操作，同时单独把收信箱文件独立列出，让用户免于到层层文件夹中辛苦寻找。同时，FileMan删除文件时不用如Sele Q那样需要更改属性，隐藏和只读文件都能直接删除，当然如果对于文件不很了解，也容易误删系统文件。

今天我们介绍了3款比较常用的Symbian操作系统S60界面的手机系统管理软件，希望能给大家管理手机文件和内存带来帮助，我们也将在后续的文章中介绍更多使用手机的小技巧，同时希望大家能够到www.playgamer.com论坛的“掌中PLAY!”板块交流。■

勘误

一位认真的家游派会员(编号00822)来电话反映，6月杂志上的《让手机变成掌机》一文中，介绍FC模拟器部分创建文件夹表述有所出错。小编狗子认真研究后认同这位读者的说法，正确步骤应为创建新文件夹yewsoft，再在此文件夹内创建文件夹nesroms，并将游戏Rom考入即可运行游戏，同时感谢这位读者的来电。

青出于蓝，移动享乐

Moto E680i

师出名门

此次 E680i 在配色上保留了 E680 为众多消费者认同的博雅黑版本，增加了全新的优悠白配色，典雅高贵的白色彰显了商务用户的气质，同时也不失时尚的气息。荣获 2004 年 IF 造型设计大奖是对 E680 设计的肯定，E680i 自然延续了其中精髓，无论是机身体积、重量，还是细节的设计都几乎与 E680 保持一致，只是作为中国移动 2.0 定制手机，E680i 在机身背面下方印有“中国移动通信”的醒目标志。





通讯方面，E680i 是一款 GSM 网络内的 900/1800/1900MHz 三频手机，支持 GPRS 无线网络。E680i 采用 Linux 操作系统，能通过内置的 Mini USB 口与 PC 连接及充电。

作为一款手写输入的智能手机，E680i 精简实用的按键设计同样值得称道：屏幕上方两个按键对应开启媒体播放器和 FM 收音机，而屏幕下方的九维导航键不但提升操作效率，在游戏中更是让你轻松的一展身手。

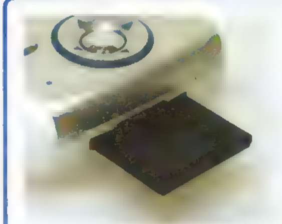
E680i 在显示和音效的硬件配置方面继承了 E680 的水平，64K 色的 TFT 触摸屏分辨率高达 240×320 像素，显示效果非常出色；而 3D 音效的 16mm 双扬声器设计让声音的更具穿透力，支持 MP3、MIDI、WAV、AAC、WMA、RealAudio 和 AMR 等多种音乐格式，使用户的铃声更加个性，音乐享受更加随意。



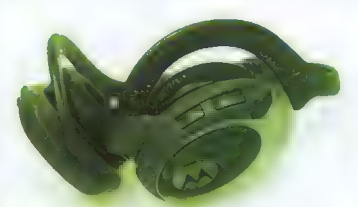
虽然 E680i 并没有对 E680 配备的 30 万像素 CMOS 摄像头进行升级，但作为手机 E680i 的拍照表现已经让人满意，而 E680i 在影片摄录方面更是没有对影片的长度做限制，只取决于存储卡的容量和手机的电量。

青出于蓝，移动享乐

作为一款升级产品，E680i 的主要变化在人机界面上。由于 E680i 是中国移动定制机型，开机画面是一段突出中国移动品牌的宣传动画。而进入主菜单之后，你会发现界面无论是视觉效果还是实际的操控性均有所提升，用户还能选择列表式菜单，各图标或菜单的排列顺序也可自行调整，甚至是待机状态机状态下的快捷图标也支持自定义，让用户的使用体验更加方便自如。



通过 SD/MMC 卡，E680i 可以增加 2GB 的扩展存储



Moto 的蓝牙立体声耳机 HT820

E680i 仍旧如 E680 一样采用了 PDA 上常见的 Intel XScale 处理器，主频达到了 312MHz，但 E680i 在软件上优化了多媒体文件播放的相关应用，使得用户的视频、音乐欣赏更为流畅，同时优化的操作系统也更为稳定。存储方面，除了内置的 50MB 存储空间，E680i 还支持 SD/MMC 卡扩展存储，并将原本 E680 所支持的 1GB 容量扩展到 2GB。



通过内置的 Real 播放器欣赏多媒体

为了突出移动多媒体的应用，E680i 还提供了相当便利的在线音乐购买及下载，内置的播放器与其音乐增值服务有密切的联系，通过登陆“MOTO 音乐店”可下载到最新最炫的 MP3 铃声和正版原音歌曲，而“MOTO 音乐店”则是第一个提供完整数字版权保护（OMA DRM 1.0）的无线音乐下载网站。此外，由于加入了对 Moto 蓝牙立体声耳机 HT820 的支持，E680i 也成为第一个能够使用蓝牙无线立体声耳机欣赏移动音乐的手机。

E680i 采用了基于 JSR184 接口的移动 3D 平台，向用户展示了胜人一筹的移动 3D 游戏效果。E680 在 E680 原本内置的《疯狂赛车》、《机车狂想曲》、《Motorola 3D 篮球》、《街头篮球》、《S.W.A.T 反恐特警组》、《三界传说》等游戏的基础上新增了多款游戏，如《保龄球》、



《打砖块》、《极限钓鱼》、《S.W.A.T 反恐特警组 II》和正宗的移植版《仙剑奇侠传》等，此外还可以使用许多 Java 版本的模拟器程序。凭借 E680i 在显示、音效方面强大的硬件机能，加上独特的横屏幕游戏方式，让用户的移动娱乐更加酣畅淋漓。

此外，E680i 还内置许多实用的软件，如《金山词霸》等。同时，E680i 凭借对 Java 程序的良好支持，拥有许多实用的 Java 应用程序，例如 Java 版本的 QQ、MSN 等等。

强劲的硬件机能加上大幅优化的软件系统，Moto E680i 继承了前代产品 E680 所具有的移动娱乐优势，并在最体现人性化的操作界面上让用户看到了令人满意的进步。如果你是一个新时代的移动享乐主义者，是没有理由错过这样一台享乐 PDA 的。■（文 / 手机狗）



夺宝奇兵

■迪兰恒进镭姬杀手 X700

做为 ATI 的全球核心合作伙伴之一，迪兰恒进不断推出采用 Radeon X700 系列显示核心的产品，本次 PLAY!LAB 就拿到了采用热管加散热片的镭姬杀手 X700 夺宝奇兵，就让我们来看看这块不一样的 X700 吧。

众所周知，作为 ATI 核心显卡在 PCI-E 平台上的中端产品，Radeon X700 凭借完整的 RV410 核心完整支持 Direct 9 特效。由于采用 0.11 微米制程，Radeon X700 的核心超频性能不俗，有着非常出色的性价比，成为 PCI-E 平台显卡中端的生力军。

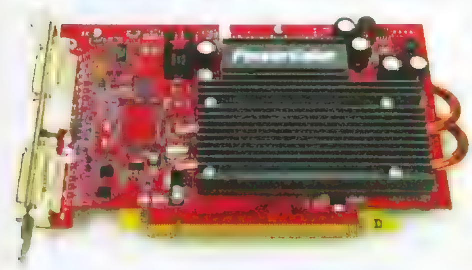
X700 型号与特性表

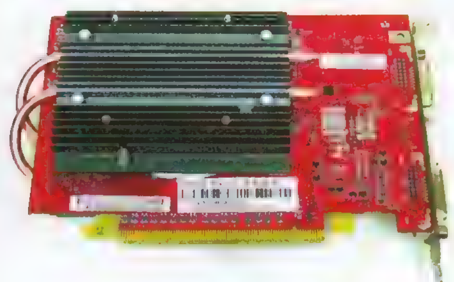
型号与特性	X700 XT	X700 PRO	X700
显存位宽	128bit	128bit	128bit
显存容量	256MB	128/256MB	128/256MB
显存类型	GDDR3	DDR1/DDR2/GDDR3	DDR1/DDR2
核心频率	475MHz	425MHz	400MHz
像素管线	8 条	8 条	8 条
顶点引擎	6 个	6 个	6 个
输出接口	DVI-I/TV-Out/D-Sub	DVI-I/TV-Out/D-Sub	DVI-I/TV-Out/D-Sub

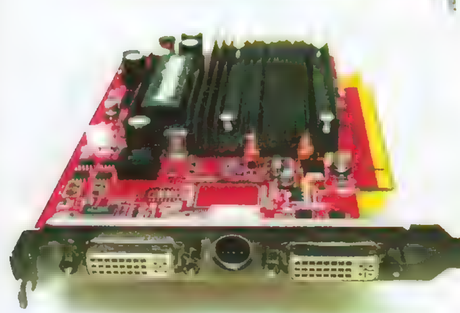
本次的迪兰恒进镭姬杀手 X700 夺宝奇兵（以下简称 X700 夺宝奇兵），给人的第一印象就是它那热管加散热片的巨大散热器分量十足。而固定牢靠，贴合紧密的双热管设计，在提高了热管导热效率，增强散热效果的同时，也保证了机箱内的静音环境。

这块 X700 夺宝奇兵采用的是 ATI Radeon X700 标准版显示芯片，采用 0.11 微米制程，拥有 8 条渲染管线以及 6 个顶点着色单元，完整支持 Direct X 9。X700 夺宝奇兵配备了 8 颗三星 DDR2 显存，构成 128bit/256MB 显存单元，默认核心 / 显存频率为 432MHz/572MHz，显存频率低于公版 X700 的 700MHz。X700 夺宝奇兵提供 2 个 DVI 接口和 1 个 TV-Out 接口，整体做工非常出色。

也许读者大人们会觉得较低的显存频率会影响到 X700 夺宝奇兵的性能，但我们要注意它采用的是 DDR2 显存颗粒。早期 DDR2 显存颗粒并不能算是一个成功的产品（最早出现在 Nvidia GeForce FX 5800 上），因为它具有高发热量而且颗粒位宽仅为 16bit。但 DDR2 显存和 DDR3 显存在内部结构上完全一样，为后来的 DDR3 显存的出现打下了很好的基础。DDR2 和 DDR/DDR3 一样，都在时钟的上升延和下降各读写一次的数据传输的方式，与 DDR 有所不同的是，DDR2/DDR3 拥有两倍于 DDR 的预读取深度，也就是通常说的 4bit 预读技术，这可以使它较容易地运行在更高的频率上。



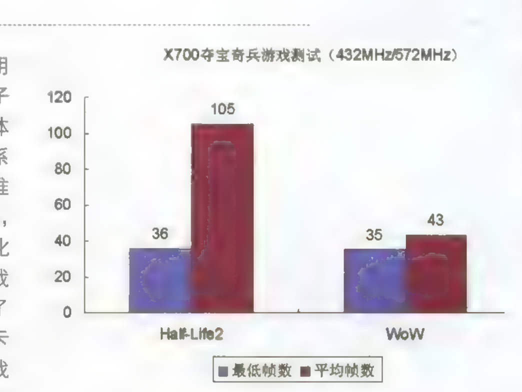


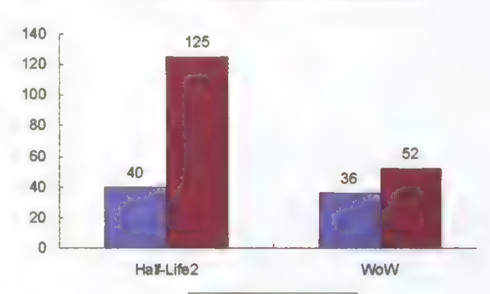


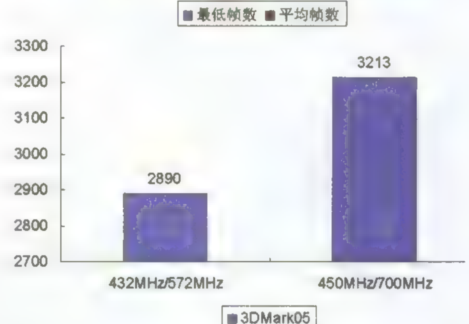
随着工艺的改进，新一代 DDR2 将工作电压从 DDR 的 2.5V 降到了 1.8V，DDR2 的工作频率不断提高，发热量却更低，彻底甩掉了早期 DDR2 内存高发热的恶名。与 DDR3 显存相比，DDR2 显存优势在于随着技术进步和工艺的改进，DDR2 显存的 CL 值大幅降低，新一代的 DDR2 的 CL 值已经降到 3，完全可以和 DDR 媲美，而 DDR3 的 CL 值还普遍在 6 左右——这也就是说 DDR2 的读取等待时间更短、反应更快，在同频率下拥有更大的有效带宽，DDR2 显存在 667MHz 频率下提供的有效带宽就可以媲美甚至超过 700MHz 频率的 DDR3 显存。

测试

我们使用 PLAY!LAB 电子娱乐基准评测体系中的 Intel 体系 PCI-E 高端基准平台来进行测试，驱动程序为催化剂驱动 5.4 版。我们进行了 3DMark 05 显卡基准测试和游戏测试（3DMark05 基准显卡测试中，分辨率选择 1024×768，所有特效默认；所有游戏测试中，分辨率选择 1024×768，所有特效选项为最高，关闭全屏反锯齿、各项异性过滤和垂直同步）。同时，我们还对 X700 夺宝奇兵进行了超频测试，最终 X700 夺宝奇兵的核心 / 显存频率稳定在 450MHz/700MHz，测试结果如右：

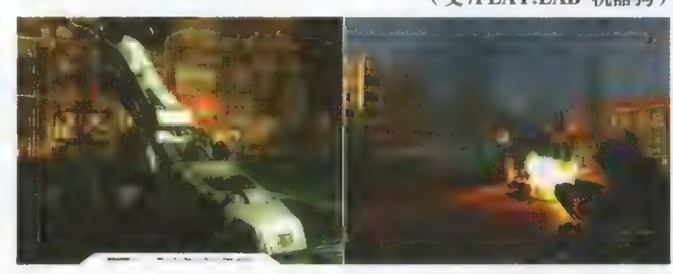


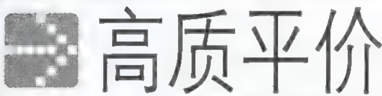




从测试结果可以看出，这块 X700 夺宝奇兵的性能表现非常出色，所有游戏测试都达到了流畅运行的最低标准（30fps）。此外，在核心 / 显存进行超频后，X700 夺宝奇兵在 3DMark 05 测试中得分提升了近 12%，游戏中的性能也有一定提升。由此可见，迪兰恒进的这块镭姬杀手 X700 夺宝奇兵，在提供给用户一个安静的使用环境的前提下，还能够提供不俗的性能，而其不到 1100 元的售价也令其非常具有诱惑力。■

（文 /PLAY!LAB·机器狗）



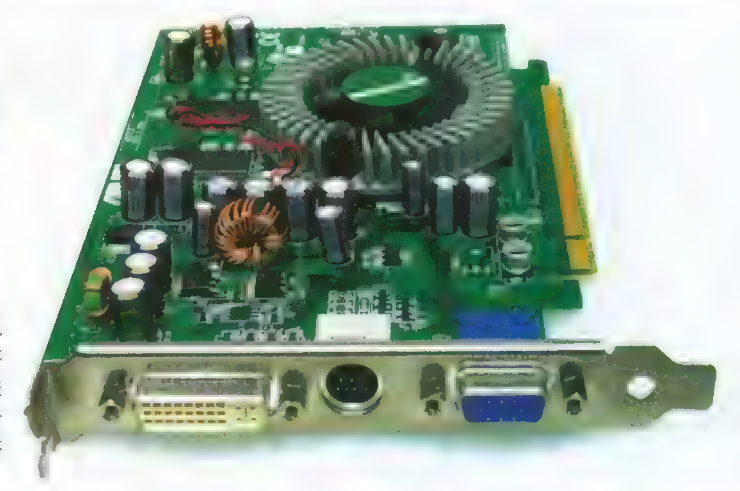


高质平价

■ 华硕 EAX700-X

在 ATI 的 Radeon X700 家族中，Radeon X700 XT 由于定位模糊英年早逝（与更高端的 Radeon X800 系列冲突）Radeon X700 Pro 虽然性能出色，但价格却不够平易近人，同样是曲高和寡；然而，Radeon X700 标准版却凭借着性能、规格和售价上的一系列优势在千元级显卡市场上杀出了一条血路，成为了目前市售千元显卡中最具性价比的 ATI 阵营产品。

华硕显卡
中国电子竞技国家队
唯一指定显卡



不过，仔细观察目前市场主流的 Radeon X700 核心显卡，不难发现全部产品都采用了 MBGA 封装的显存颗粒，如果将 MBGA 显存颗粒换成 TSOP 封装，Radeon X700 显卡的成本肯定会获得进一步的下降，广大消费者也就能以更低的价格体验到 Radeon X700 显卡的强大性能。而本次 PLAY!LAB 收到的华硕 EAX700-X 就是这样一款搭配 TSOP 封装显存颗粒的 Radeon X700 核心显卡。

这款显卡的全名叫做"Extreme AX700-X"，是华硕"X"系列产品中的一员。目前，关于采用 TSOP 显存颗粒的 X700，ATI 官方还没有给出任何说明，华硕的做法是在显卡型号后面加上了后缀"X"，以区别普通的 Radeon X700 标准版。当然，其核心仍为 Radeon X700 的 RV410，它基于 0.11 微米制造工艺，内建 8 条像素渲染管线和 6 组顶点引擎，支持 SmartShader HD、SmoothVision HD、HyperZ HD、3Dc、VideoShader HD 等图形处理技术，支持 DirectX 9 以及 OpenGL 1.5，能够在不高的价位下为用户提供强大的 3D 性能。

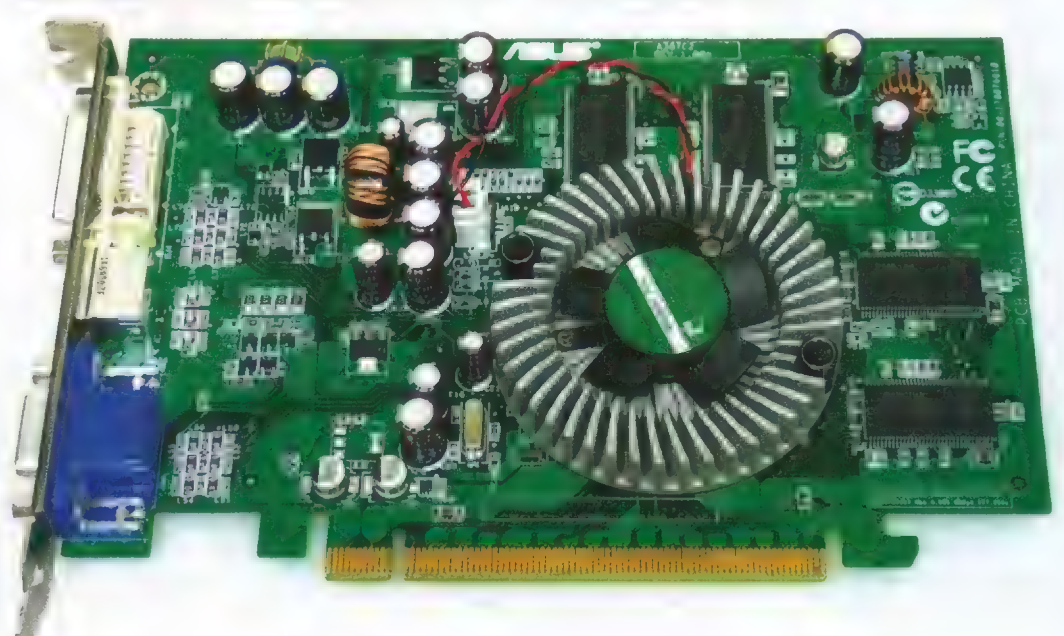
显存颗粒无疑是这款产品最受消费者关注的地方，华硕 EAX700-X 使用了三星出品的 TSOP 封装 4 纳秒显存颗粒，而正反共 8 颗显存颗粒构成了 128MB/128bit 显存单元，没有丝毫的缩水。

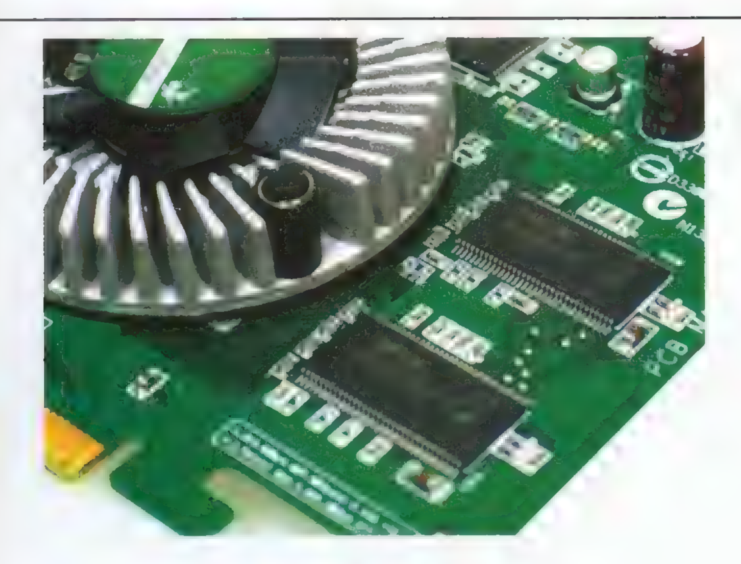


型号与特性	X700 XT	X700 PRO	X700
显存位宽	128bit	128bit	128bit
显存容量	256MB	128/256MB	128/256MB
显存类型	GDDR3	DDR1/DDR2/GDDR3	DDR1/DDR2
核心频率	475MHz	425MHz	400MHz
像素管线	8 条	8 条	8 条
顶点引擎	6 个	6 个	6 个
输出接口	DVI-I/TV-Out/D-Sub	DVI-I/TV-Out/D-Sub	DVI-I/TV-Out/D-Sub

在输出接口方面，华硕 EAX700-X 与目前的主流显卡一样，提供了 D-Sub、TV-Out 和 DVI 接口，能够地满足不同用户的需求。

散热方面，华硕为这款显卡选择了一款小巧的圆形散热器。实际工作中，这款散热器的转速并不是很快，在保证显卡稳定运行的前提下很好地控制了噪音，表现非常出色。



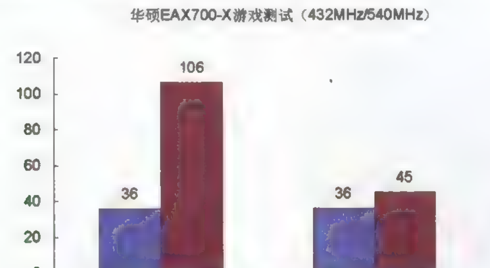


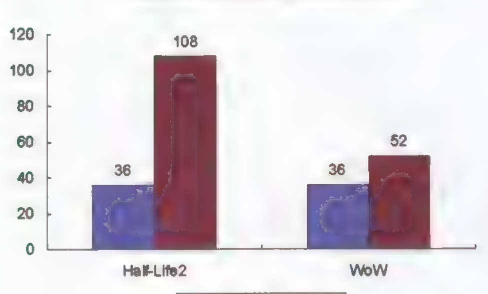


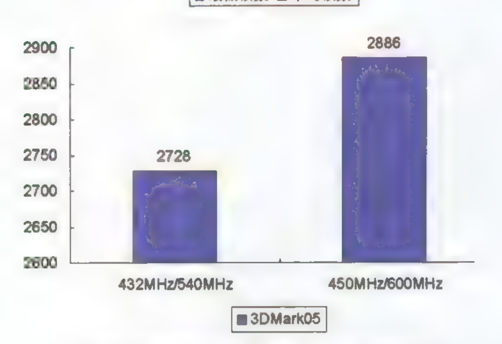


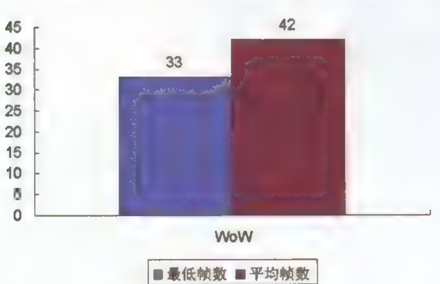


此外，作为拥有华硕独家 GameFace Live 功能的显卡，我们自然不会放过测试华硕 EAX700-X 在开启 GameFace 软件后的游戏性能。PLAY!LAB 本次采用《魔兽世界》对这款显卡进行能开启 GameFace 软件后的性能测试，测试结果如下：









测试

装好驱动后，我们检测到这款华硕 EAX700-X 的核心／显存默认工作频率为 432MHz/540MHz，与 Radeon X700 标准版相比有所提高。我们使用 PLAY!LAB 电子娱乐基准评测体系中的 Intel 体系 PCI-E 高端基准平台来进行测试，驱动程序为催化剂驱动 5.4 版。我们进行了 3DMark 05 显卡基准测试和游戏测试（3DMark05 基准显卡测试中，分辨率选择 1024×768，所有特效默认；所有游戏测试中，分辨率选择 1024×768，所有特效选项为最高，关闭全屏反锯齿、各项异性过滤和垂直同步）。

除了默认频率的测试外，这款显卡的超频性能如何相信也是消费者们关注的焦点，所以，在常规测试完成后，PLAY!LAB 又对这款产品进行了超频测试。经过反复测试，华硕 EAX700-X 的最终核心／显存运行频率为 450MHz/600MHz。

从测试结果来看，这款采用 TSOP 封装的华硕 EAX700-X，在 3D 性能基准测试和游戏实际测试中都变现尚佳，同时其超频性能也算不错。值得一提的是，在开启了 GameFace 软件后，显卡的性能没有受到较大影响，令人称道。

目前，这款华硕 EAX700-X 的媒体报价为 1100 元，作为代表高质量的华硕显卡产品，这个价格还是让人容易接受的。同时，采用 TSOP 封装显存能够有效降低显卡成本，相信很快 ATI 的其它合作厂商们也会推出类似的产品，而 Radeon X700 显卡产品的价格也肯定会逐步降到一个更具诱惑的价位上。正所谓“昔日王谢堂前燕，飞入寻常百姓家”，Radeon X700 这样的 8 管线高性能 PCI-E 显卡，在普通游戏玩家中普及的势头已经不远了！■

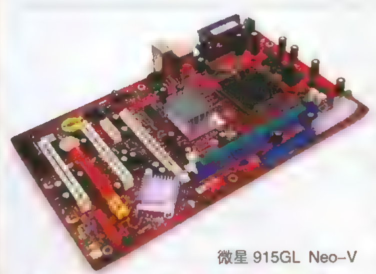
（文/PLAY!LAB·提子卷蛋糕）

通往 PCI-E 时代的快车

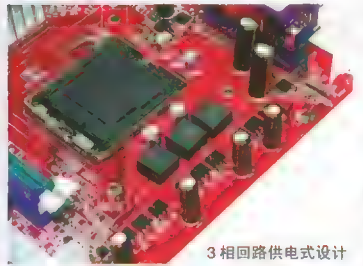
微星 915PL Neo-V

自英特尔发布 915P 芯片组之后，又发布了精简版本 915PL。价格的下降是令普通消费者欢迎的，但是否主板的性能也会同时大打折扣？本次 PLAY!LAB 就收到了著名板卡厂商微星送测的 915PL Neo-V 主板，就让我们一同看看这块主板的性能究竟如何吧。

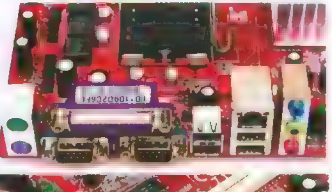


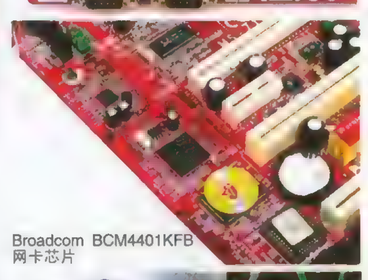


微星 915GL Neo-V

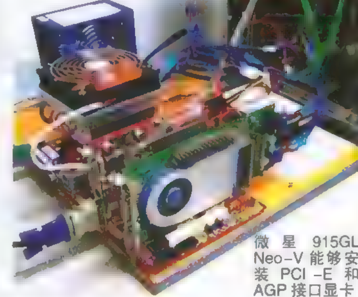


3 相回路供电式设计





Broadcom BCM4401KFB 网卡芯片



微星 915GL Neo-V 能够安装 PCI-E 和 AGP 接口显卡

采用 Intel 915PL 芯片组的主板，虽然同样支持的是 LGA775 接口的处理器，但在实际性能上与采用 Intel 915P 芯片组的主板是完全不同的：首先，Intel 915PL 芯片组取消了对 1066MHz 前端总线的支持，只支持 533/800MHz 前线总线；其次，Intel 915PL 芯片组不支持 DDR2 内存，同时只能支持 4 个物理 bank，换句话说就是可以同时使用 4 条单面内存或两条双面内存；此外，在内存容量的支持上，Intel 915PL 芯片组由 Intel 915P 芯片组的 4GB 降为 2GB 容量——当然，对于绝大多数普通用户来说，2GB 完全可以满足日常的应用需求。同时，采用 Intel 915PL 芯片组的主板的内存 DIMM 插槽也只提供两个，支持双通道 DDR400 内存。

本次我们收到的这款微星 915PL Neo-V（以下简称 915PL Neo-V）主板仍旧采用微星贯用的红色 PCB 板，完全遵循 Inetl 对于 915PL 芯片组主板的设计规范，主板上只提供了 2 根内存 DIMM 插槽。CPU 供电部分则采用了 3 组封闭线圈和 9 支 MOSFET 管，组成 3 相回路供电式设计，在封闭线圈的上边还有固体聚合物电容，让主板的运行更加稳定。

915PL Neo-V 除了内建 1 条 PCI-E X16 显卡插槽之外，还提供了 1 个 PCI-E X1 插槽、两个 PCI 插槽。此外，我们注意到主板上还有一个黄色插槽可以用来安装 AGP 显卡，这是微星独特设计的 AGR 槽 (Accelerated Graphics Riser)。由于 915PL 芯片组不支持 AGP 接口，所以这个 AGR 接口是利用 PCI 总线模拟出来的，由于受到仅有 133MB/S 的 PCI 总线带宽限制，在上面运行的 AGP 显卡是无法发挥全部效能的，不过微星的这个设计可以让部分用户用户更加灵活的利用手中的资源，因为 915PL Neo-V 可以同时安装 PCI-E 和 AGP 两块显卡，所以搭配 AGP 显卡还能组成四头显示。此外，这种设计也能为对图形效能不敏感的 AGP 显卡用户升级 PCI-E 显卡预留了一定的缓冲期。

按照 Intel 的规范，采用 915PL 芯片组的主板搭配的南桥芯片为 ICH6，因此 915PL Neo-V 提供了 2 组 SATA 接口，支持 4 个 SATA 接口硬盘，同时提供 1 个 PATA 接口和 8 个 USB2.0 接口。此外，915PL Neo-V 通过集成的 Broadcom BCM4401KFB 芯片支持 10/100MB 网络接入，并集成 ADI AD1888 5.1 声道音效芯片。

测试

我们分别测试了整个系统的综合性能和图形子系统性能，测试配置如下表：

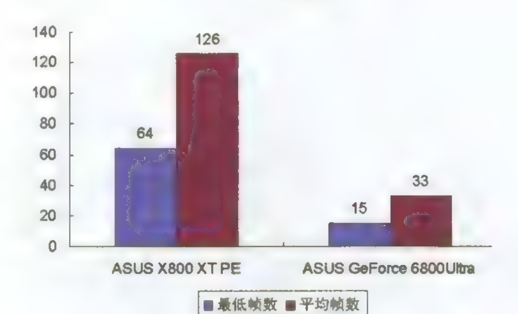
测试配置表	
CPU	Intel Pentium 4 EE 3.4GHz
内存	A-Data 512M DDR600 X 2（CL 值 2-2-2-5，双通道开启）
硬盘	Seagate 120G SATA
主板	微星 915PL Neo-V（Intel 915PL + ICH6）
显卡	ASUS X800 XT PE ASUS GeForce 6800 Ultra AGP
驱动 & OS	Windows XP 英文版+SP2+DirectX 9.0c ForceWare 71.90 WHQL 催化剂 5.4

在综合性能部分，我们使用了 PC Mark 04 V120 和 Super PI（103 万位）进行了测试；而在图形子系统性能方面，我们则采用了 3DMark 05、Half-Life 2（调用 playdemo 指令的场景 1）和《魔兽世界》（从十字路口飞往奥格瑞玛）进行了测试，测试结果如下：

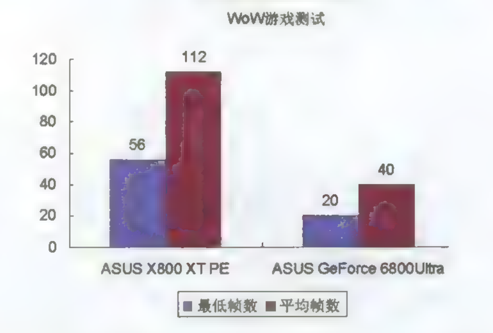
综合性能测试	
PC Mark 04 V120	5220
Super PI	36 秒

7000
6000
5000
4000
3000
2000
1000
0
5842
2729
ASUS X800XT PE
ASUS GeForce 6800Ultra
3DMark05

HL2游戏测试



WoW游戏测试



从测试结果来看，915PL Neo-V 在系统整体性能和 PCI-E 图形性能上的表现都非常出色，能够充分发挥系统其他部件的性能。当然，采用 PCI 总线的 AGR 接口图形性能表现让人无法满意，不过 AGR 接口只能算是 915PL Neo-V 的超值附加功能，能够免除用户在需要双显卡输出的环境下，不得不去寻找 PCI 接口的古董货^^

915PL 芯片组在性能上与 915P 芯片组相近，但价钱却相对便宜，相信如此可以刺激 Intel LGA775 接口处理器的销售。作为日后主流的配置，微星的 915PL Neo-V 是个不错的选择——拥有强劲的性能、出众的质量，同时微星独有的“LiveBIOS”在线刷新 BIOS 等方便实用功能，以及良好的售后服务也是吸引用户亲睐的资本。

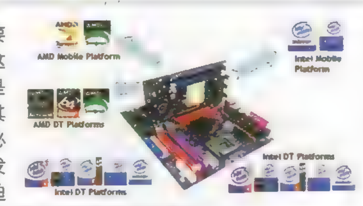
目前，微星针对这款主板刚发出了促销的消息，在 2005 年 6 月 15 日~7 月 31 日期间，消费者将能以 699 元的低价购买到这款微星 915PL Neo-V 主板。如果你是一位想要体验 LGA 775 接口 CPU 和 PCI-E 显卡疾速快感的玩家，同时又对主板的价格比较敏感，这款微星 915PL Neo-V 理当成为你的首选。也正因此，这款微星 915PL Neo-V 主板凭借出色的性能和高性价比，得到 PLAY!LAB 全体测试员的一致肯定，荣获本月“PLAY!LAB 编辑推荐”奖项。■（文/PLAY!LAB·机器狗）

左右逢源

■精英 PF88 Extreme Intel/AMD 兼容主板

精英电脑（ECS）于 CeBIT2005 大展上以一款 PF88 Extreme 主板引起业界的高度关注，精湛的做工、奢华的配置、甚至最新的芯片组，都无法与这款主板狂热的野心匹敌，因为它将一统 Intel 与 AMD 割据的电脑世界！





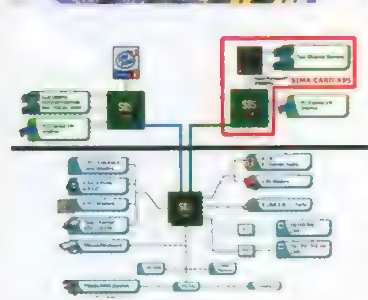
构建自己的电脑系统，首先就要作出 Intel 或 AMD 的选择。这种选择在一开始也许并不是什么问题，直到你因为速度、特性或其它原因需要升级处理器，却往往面临必须同时抛弃“无辜”的主板时，才会发现拥有“兼容权利”的需求是多么的迫切——两大阵营、各自不同的针脚体系，难道升级就意味着抛弃？

揭开兼容的秘密

拿到 PF88E 主板，我们首先会注意到两条橙色 PCI-E×16 插槽中间特殊的一条紫色插槽。这条被称作 SIMA（Simply Smart）的插槽同样为 PCI-E×16 总线，但它却用于外接 SIMA 卡，实现主板处理器、内存和显示架构的兼容扩展，这也就是平常所说的北桥芯片的相关功能。

这种系统扩展和兼容技术，在很大程度上依赖于芯片组的架构，最核心的特性就是需要一种可以与不同的北桥芯片协同工作的同一枚南桥芯片——它主要用于磁盘系统、音频、网络、外设扩展接口（键盘、鼠标、USB、IEEE1394、PCI/PCI-E、串口/并口等）。

虽然像 Nvidia 的 Nforce3 芯片组已经开始将传统的南北桥芯片功能整合在单芯片中（主要是解决传统南北桥之间带宽的限制问题），但新的总线体系的出现，也使南北桥芯片组结构继续保持着生命力。PF88E 选用的矽统最新 SiS965 南桥芯片，支持 1GB/s 南北桥传输带宽，2 组 PCI-E×1 接口、8 组 USB2.0、4 组 SATA（RAID0/1/0+1/JBOD）和 2 组 PATA133、集成键盘鼠标控制器和 AC97 v2.3 介面控制器（与音频 CODEC 芯片配合支持 8 声道输出），内建千兆网 MAC 功能可搭配 PHY 芯片提供千兆网络支持。



主板上的北桥芯片是 SiS656，它提供了对奔腾 IV 处理器、双通道 DDR2-667 或 DDR400 内存、PCI-E×16 显示插槽的支持。

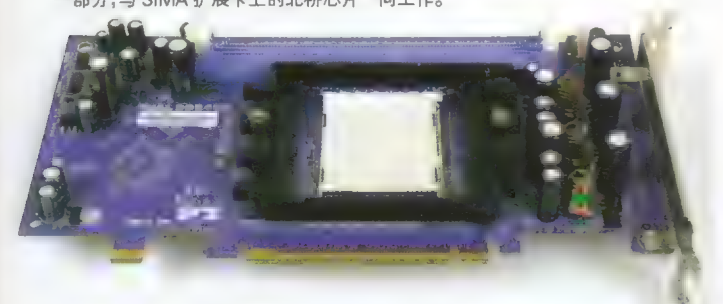
精英随 PF88E 同时推出的 SIMA A9S 扩展卡则采用了 SiS756 北桥芯片，它同样支持 PCI-E×16 显示插槽、双通道 DDR400 内存，处理器方面则支持 AMD Athlon 64 FX 和 HyperTransport 2000MT/s 前端总线传输带宽，南北桥芯片的传输带宽也达到 1GB/s。

正是借助 SiS 新一代 PCI-E 芯片组针对 Intel 及 AMD 处理器的不同北桥芯片共用南桥芯片的特性，为 PF88E 带来了超凡的功能特性。但在实际的产品中该如何实现这样的技术构想呢？

独特的体系架构

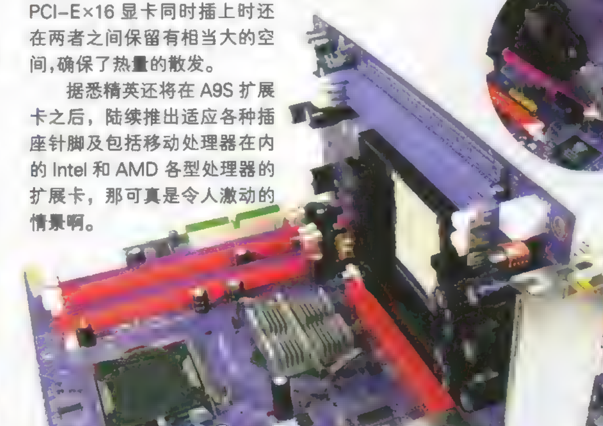
秘密就在中央紫色 SIMA 插槽尾部左右两排黑色跳线帽。当主板本体用于 Intel 体系时，这些跳线默认是短接的。若要使用如 A9S 这样的扩展卡，就把两排（南桥方向 12 枚，北桥方向 11 枚，靠背板方向空一个跳线）跳线帽全部拔掉，这样就断开了主板北桥芯片组的信号，转而将 SIMA 扩展卡与主板信号线连通。

至于两条橙色 PCI-E×16 插槽，并非 SLI 主板那样可以共用。其中靠北桥芯片方向的一条与主板北桥芯片一同工作；靠南桥芯片的一条则作为主板扩展系统的一部分，与 SIMA 扩展卡上的北桥芯片一同工作。



我们再来仔细看看 A9S 这款 SIMA 扩展卡，上面具备独立的 CPU 三相供电单元（使用时把 12V 的 CPU 供电插头插上）、939 针脚的 CPU 插座以及 2 条双通道 DDR400 内存插槽。背面是一枚覆盖散热片的 SiS756 北桥芯片，挡板宽度占用 2 个扩展槽位，与其配套的 PCI-E×16 显卡同时插上时还在两者之间保留有相当大的空间，确保了热量的散发。

据悉精英还将在 A9S 扩展卡之后，陆续推出适应各种插座针脚及包括移动处理器在内的 Intel 和 AMD 各型处理器的扩展卡，那可真是令人激动的情景啊。



极至品质的本色

每每谈及“兼容”，给人的印象就好像与“低性能及缩水设计”等同一般。但在精英 Extreme 系列的主板中，这种错觉和担心是完全没必要的。

先看看 PF88E 主板本体的规格，四相供电的 LGA775 插座支持最新的 Intel 处理器 EM64T 及双核心技术，前端总线频率可达 1.2GHz（对应 Intel FSB1066 规格 P4 至尊版及超频之需），4 条双通道 DDR2 内存插槽支持单条容量最高 1GB×4；VIA VT6307 芯片提供 2 个 IEEE1394a(400M)接口，板载 Silicon image SATA 磁盘阵列芯片提供 SATAII RAID 接口，Marvell 88E1111-RCJ 芯片提供千兆网接口；Realtek ALC850 提供 5bit 音量控制和背板 6 色 7.1 声道输出；主板包括 1 个 PCI-E×1 和 3 个 PCI v2.3 扩展槽，其中 1 个黄色的 PCI 插槽特别设计 1 枚高品质滤波电容，使其信号更为纯净稳定，特别适合 Audigy 这类高档声卡使用。

主板的外设接口极为丰富，甚至还包括了 2 个串口和 1 个并口，附件方面则含有 6 条 SATA 数据线、SATA 外部扩展背板及一套符合 802.11g 标准的无线 USB 网卡。



特别值得一提的是主板 LGA775 插槽附近设计得非常“干净”，这对安装各种 CPU 散热器非常有利，不会受到较高的电容元件的阻碍。此外对于 SIMA 卡的稳固，精英也将提供特别的 L 型支架来防止安装了大型散热器的 SIMA 卡受重移位。

左右逢源的自由

想升级怎样的处理器，就选择怎样的处理器子卡，升级成本被最大限度的降低，升级空间却无限扩展。PF88 Extreme 带来的创意，使其在主板芯片组的生命周期内，为电脑用家提供了最大限度的“兼容权利”。由于精英 PF88 Extreme 在设计理念和产品实现上的表现，我们以其技术创新表现授予 PLAY!LAB 编辑选择奖。在其零售版本上市之际，我们将结合精英主板的特色超频技术，对其性能表现和兼容性做更深入的探索，再会！■（文/PLAY!LAB·游骑）

64位来袭

英特尔600系列奔腾Ⅳ与WinXP x64版

自从AMD在2003年为PC推出首枚支持64位计算的速龙64FX处理器以来，虽然在PC领域尚未出现相应的64位视窗系统及应用软件，但64位计算的概念却不径而走，不论是竞争对手Intel，或是PC操作系统事实上的垄断者微软，都不由自主的加快了迈向64位的步伐。



2005年4月，微软推出了WinXP x64版操作系统，正式拉开了PC世界的64位时代。而AMD64及EM64T这两项相应的64位处理器技术及相关产品，此前也先后由AMD及Intel推向了市场。Intel更在其最新的600系列奔腾Ⅳ处理器中全部支持EM64T技术，甚至还表示未来的赛扬系列低端处理器也将支持EM64T技术，显示出面向PC64位计算技术后发先至的决心。PLAY!LAB此次借助英特尔提供的最新600系列奔腾Ⅳ中最高端的至尊版3.73GHz处理器，来与各位一同初探64位视窗系统的面目。

驱动·又一次天翻地覆

也许大多数人都已淡忘了当年Win98向WinXP平台转换时的尴尬——大多数硬件厂商忙着推出新版XP驱动，而大多数PC游戏软件却很少能为新平台提供升级补丁，它们能够顺利运行的平台仍是Win98SE，甚至当时开列的一大串WinXP不兼容游戏清单中还包括微软自己推出的游戏。

我们在一个月前想要升级PLAY!LAB测试平台时，就发生了这样的尴尬。由于测试平台使用了Intel Matrix RAID硬盘系统，原本就需要在安装WinXP之初通过软盘提供芯片组专用的RAID驱动。Intel官方网站上倒是第一时间就推出了925XE芯片组所使用的64位RAID驱动软盘镜像文件，然而在安装中想尽办法也无法让WinXP x64版识别和调用相关的驱动，体验测试因此被搁置，最终甚至准备换用单硬盘系统来测试。此时已经是一个多月后，我们抱着最后一试的准备，特意重新在Intel官方网站上下载了最新上线日期的64位RAID驱动，幸运的是，它终于解决了之前RAID硬盘系统的识别问题，之后是相当顺畅的安装过程，新版的WinXP甚至连华硕P5AD2-E Premeium主板的925XE芯片组和千兆网芯片都直接提供了驱动支持。

至于ATI X800XT PE的显卡驱动、主板上的声卡芯片驱动等，其实早已伴随着64位视窗系统的测试版本发放而陆续在推出各自的Beta版本，此时则已经有最新的正式版驱动可用，我们安装的是64位催化剂5.6版。

最后需要注意的是，只有使用支持EM64T或AMD64特性的处理器及相应的主板才可以安装64位视窗系统，在安装之初操作系统就会执行检测，缺乏硬件兼容的话将拒绝安装。此外64位视窗系统不支持从32位视窗系统中升级安装而只能重新安装。

应用·革命之际的阵痛

成功进入视窗桌面后，新的64位视窗壁纸"强行"向用家灌输着这个系统的不同之处。但其实比较显著的差异就只在于，新系统拥有32位和64位两个版本的IE浏览器以对应特定的ActiveX控件的兼容需求，同时在程序安装目录中也多了一个"Program Files (x86)"目录，用于默认安装目前的32位应用程序。

我们迫不及待的开始测试包括3DMark05、FF11基准测试、HL2、WoW等，此前还特别安装了最新支持64位视窗系统的FRAPS 2.6.0帧速率监测软件。这些应用在64位视窗系统中基本运行正常。但当我们试图使用一些设备相关的游戏和测试软件时，就发生了严重的兼容性问题。



首先是使用StarForce3加密的正版《职业车手Ⅱ》(ToCA Race Driver 2)，在安装后执行会重复提示"已完成安装请重新启动"，并不会进入光盘加密侦测的步骤。另外一款《柯林麦克雷拉力赛2005》(CMR2005)则直接提示要求用户在Win98/XP/2003之类的操作系统中运行，但事实上WinXP 64位的版本号正是2003 SP1……我们试图安装酒精120%这样的虚拟光驱软件也失败了。由于光盘加密系统的硬件相关性比较紧密，而64位视窗系统并不能使用32位的设备驱动程序，因此出现这种兼容性问题恐怕就难免了。

最乌龙的事情是，我们准备安装的SiSoftware Sandra Pro 2005 SR1这个测试软件还特别有64位版和32位版，但不论安装哪一版本，都会在完成安装开始运行后出现MFC的运行库错误——同样在32位的WinXP中就正常，这应该是与64应用软件的编译器及相关的驱动程序有关吧。

原则上，所有32位的硬件都可与64位视窗系统兼容，而64位视窗系统的典型特性，则是将原本32位操作系统最多支持总计4GB物理内存和虚拟内存的特性，提升至最多支持128GB物理内存及16TB虚拟内存寻址空间。在软件兼容方面，64位视窗系统是通过一个Windows on Windows 64(WOW64)子系统来运行此前的32位应用程序。但日常应用中仍会有不少软件可能需要专门的64位版本才能在这一平台上正常使用，至于16位的应用程序则无法执行。

特性·等候引爆的性能

我们测试使用的P4EE3.73GHz是Intel EM64T处理器6系列中最高端的一款，不像此前的P4EE 3.4GHz/3.46Ghz使用0.13微米制程Gallatin核心、二级缓存512KB/三级缓存2MB的结构，此次这枚P4EE3.73GHz与其他6系列CPU相比非常类似，同样采用0.9微米制程的Prescott核心，二级缓存均为2MB，只是前端总线比普通版的800MHz更高，达到1066MHz。

我们使用PLAY!LAB的Intel体系平台，安装了这枚CPU并分别在WinXP SP2中文版及WinXP x64版中进行了同样的测试，显示驱动程序为ATI官方催化剂5.6版及相应的64位版本，在17寸CRT实用分辨率1024×768模式下进行测试成绩对比。

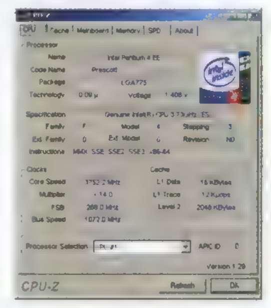


图1：通过CPUz软件查看系统资料，可以注意到P4EE3.73内置的指令集已经由之前P4EE的MMX、SSE、SSE2增加到SSE3和x86-64，当然它已不再拥有三级缓存，而是与600系列Prescott核心的P4一样拥有2MB二级缓存，独特之处就在于前端总线速度高达1066MHz，14倍频时达到了3.73GHz主频。

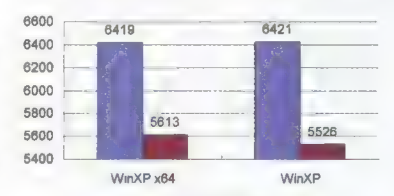


图2：3DMark05 v1.2.0的GAME测试得分显示出两个操作系统平台几乎完全相同的性能，但在CPU测试方面，64位系统获得约1.6%的性能优势，虽然3DMark05并非64位编译的程序，但64位系统在内存机制的先进性还是有所体现。

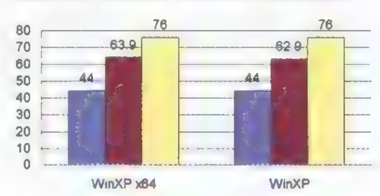


图3：《魔兽世界》中的由十字路口向奥格瑞玛主城飞行的帧速率测试，却显示了几乎没有差异的结果，这条测试路线还是过于偏重图像能力而非实时目标跟踪处理，相信很多玩家都体验过超过百人的PvP场景下的重度延迟吧，其中服务器端处理能力、网络流畅度、本机图像能力及物件目标追踪计算能力都在其中执掌各自的影响。也许我们需要寻找更具代表性且可重复的测试样本了。

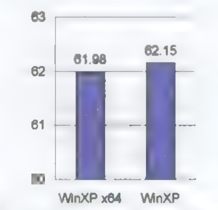


图6：Comanche4 Benchmark是以极为偏重CPU运算能力的真实游戏引擎，来考察PC系统的图像处理能力，测试获得的平均帧速率显示两个操作系统的表现几乎没有差异。

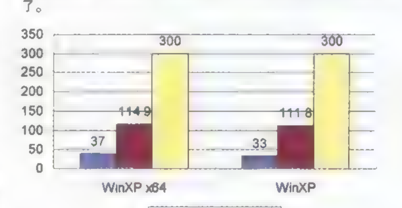


图4：《半条命Ⅱ》街区场景的运行帧速率测试成绩，显示出64位系统在最低和平均帧速率上分别有12%和2.8%的提升，其中最低帧速率提升了4帧的效果可谓相当明显，这段测试场景中对CPU运算能力有较大的压力，新系统表现不错。

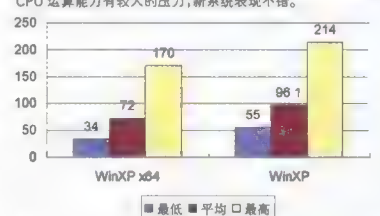


图5：Doom3的DEMO1测试结果令人大跌眼镜，64位系统在最低、平均及最高帧速率上分别下跌了38%、25%和20.6%，我们多次重复测试证明这样的差异并非偶然。由于Doom3测试中更多的是对3D图像系统的依赖，64位系统中运行32位程序的方式可能对此有较大影响。

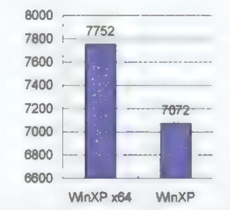


图7：FF11 Benchmark v2是《最终幻想XI》网络游戏的第二版官方测试程序，由于其场景中有模拟MMORPG典型场景的大量运动物件，因此对系统运算能力要求很高，我们发现64位系统较32位系统获得了9.6%的得分优势，成效还是相当明显的，这是否预示着64位系统在时下大型3D网络游戏的实时处理中将有更大的应用前景？

综述

当前的32位游戏在转换至64位系统下运行时，会因各自的运行需求而出现多样性的效能变化。但在个例的情况之外，这种效果变化在相关硬件驱动程序完善的前提下，应该不会有太大的幅度。另一方面，未来包括游戏在内的应用程序如果使用64位编译器来生成优化过的代码，那么64位系统的真正潜力才可能体现出来。

在CMR2005游戏安装中碰到的拒绝运行的问题，使我们对转换至64位视窗系统持更为谨慎的态度。这些游戏在运行前往往会对运行环境进行侦测，除非他们自己推出针对新操作系统的升级补丁，或者微软能对x64版视窗系统进行兼容性升级，否则我们最好还是保留一份目前的WinXP为妙。■(文/PLAY!LAB·游骑)

Tt的静音世界

CPU水冷系列

在上一期的文章中我们介绍了Thermaltake（以下简称Tt）的Fanless系列散热器，本次我们继续介绍Tt的另外两款CPU水冷散热器Bigwater和Rocket，就让我们继续探索Tt的静音世界吧。

首先来看看水冷散热器的优势。其实简单来说，水冷散热器就是用水或液体来传导CPU的核心所产生的热量到机箱外的金属散热片上，然后利用风扇将散发到空气中的热量带走。由于水的比热远远大于空气，因此CPU的热量传输到水中后，水的温度不会明显上升，避免了将热量散发到机箱内，然后再通过水泵将带有热量的水带走，并且达到循环效果。机箱内温度随着硬件性能的提升也在不断的提升，很大程度上的问题就是各部件散热器带走的热量都聚集在机箱内，整体散热效果并不好。虽然通过制造风道可以解决一定问题，但效果都不如封闭的水冷出色。因此，水冷的优势就在于静音而且性能不俗。

那么，就让我们看看Tt的这两款水冷散热器吧：

■BigWater
■售价：980元

BigWater的通用型扣具适用于Intel P4（LGA 775接口、Socket 478接口）、AMD K7、AMD K8等主流CPU。由于采用纯铜基座压铸工艺，所以产品在制造工艺上非常扎实。为了保证BigWater在工作时不至于发生水渗漏，它的水冷基座使用了一种"双保险"的结构——不仅基座本身的焊接严密，而且还在纯铜基座和包裹的聚丙烯材料中增加了一个环状的密封橡胶垫。同时，内置的发光二极管能够让整个水冷基座发出绚丽的蓝色光，这种双保险的结构加上个性化的设计，能够满足用户在性能和个性化全方位的需求。

另外值得一提是这套水冷系统水泵的供电部分。BigWater配备了一个120升/小时的水泵，工作电压为12V，正好符合标准PC电源的供电要求，从而无需外接电源。另外，产品的上半部贮水箱为半透明的聚丙烯材料，可直接看到在水箱上还带有液体刻度，用户通过透明外壳即可了解液体使用状态，以便需要的时候添加（既然是水冷系统，自然液体会有所蒸发）。

BigWater散热器部分的12cm风扇排风量可以达到8.6 CFM~93.7 CFM，而噪音也控制的想当完美，在夜深人静的时候风扇噪音也非常小。

此外，BigWater使用UV荧光水作为整个系统的制冷液，除了散热功用，绿色的荧光水和工作时蓝色的水冷基座遥相呼应，即使在晚上也可以清晰的看见系统的工作状态。同时，搭配酷炫的水流泵等配件，用户还能随时监视整个系统的工作状态。



■Rocket
■售价：1490元





设计一个如此之长的"火箭"，Tt的工程师是有着充分的理由的——在整个散热过程中，这个外置的"火箭"有着举足轻重的作用：制冷液在散热器里有很长的流程，再加上"火箭"巨大的散热表面积，可以将液体的温度更快的降低到环境温度，这也就是这个系统完全不需要风扇的原因。如此的柱型散热器犹如一个蓄势待发的火箭，Rocket也因此而得名。

和BigWater一样，这款产品同样兼容Intel P4（LGA 775接口、Socket 478接口）、AMD K7、AMD K8等主流CPU。我们可以看到Rocket所用的CPU部分和BigWater一样，基座采用纯铜压铸工艺，同时附有透明的聚丙烯材料，可以直接看到水冷基座内部的液体循环路线，Tt时尚的风格也在这套水冷系统上得到了展现。

当然，如果和BigWater完全一样的话，似乎有些对不起Rocket的"身价"：首先，在外型设计上，Rocket使用了月牙型的前卫造型，加上蓝色阳极化的铝材质和压克力材质共同打造，外观堪称超凡。同时，"火箭"散热塔上指示器的内部的采用了叶轮式结构，通过流经内部的水来带动叶轮转动，用户通过观察叶轮是否转动及转速，就可以很直观的判断出水泵的工作情况。另外Rocket提供了两种规格的水管接头，可以兼容内径为8mm/10mm的水管，通用性非常强。

Rocket水泵的供电部分同样直接取用PC电源的12V接口，流量达到120升/小时。在水箱上同样带有液体刻量度标签。此外，水箱的内部也嵌入了发光源，和水冷基座的蓝色相搭配。

火箭搭配的是和BigWater相同的UV感光散热液，如果附带的UV散热液用光了，而大家想尝试DIY的话，可以用不导电的去离子水代替。当然，你也可以用自来水代替，只要你安装仔细也不会有大的问题。

就是TT推出的水冷散热系列产品，虽然两款产品的在价格较之其他同类产品有所偏高，但当我们面对这种做工精良同时极具个性化造型的散热产品时，有谁不为之心动呢？■（文/PLAY!LAB）

极速利器

罗技 Driving Force Pro 赛车方向盘

随着上海国际赛车场的启用，F1、V8 Supercars 等国际性大赛被——引入中国，车迷一族终于迎来了他们期盼已久的时代。这一季的热门话题，一定会是《头文字 D》的热血漂移，而在你的竞速游戏世界里，一定还在苦苦等候着什么……



终于来了！当罗技公司于 6 月宣布将在中国市场推出 Driving Force Pro 赛车方向盘时，PLAY!LAB 的车迷们忍不住喊出这样的一句心声。2003 年 12 月，罗技与 Polyphony Digital 公司通力合作，为即将在 PS2 上推出的新一代超拟真竞速游戏《跑车浪漫旅Ⅳ》（GranTurismo 4）精心设计的"秘密武器"面世——当时它的名字叫作"GT Force Pro"，而今正是来到我们身边的"Driving Force Pro"。

为这样一款专业级赛车方向盘欢呼是有充分理由的。在以往，要想为家庭电子娱乐系统寻找一款能够真正传递至酷操控手感，同时拥有与真实赛车一般无二的操控特性的游戏方向盘，并不是一件容易的事情。很少有赛车游戏像 GT 系列那样执迷于打造一个庞大的赛车帝国，也很少有像罗技这样的公司，愿意把一整套全新的操控技术，投注在当时还只是专门针对一个处于"序章"阶段的游戏的游戏控制器上。

一年后，当 GT4 游戏终于推出，并以前所未有的 PS2 图像机能及超凡的游戏架构征服了无数车迷玩家之际，Driving Force Pro 方向盘也成为这个赛车帝国中最受追捧的极速利器。

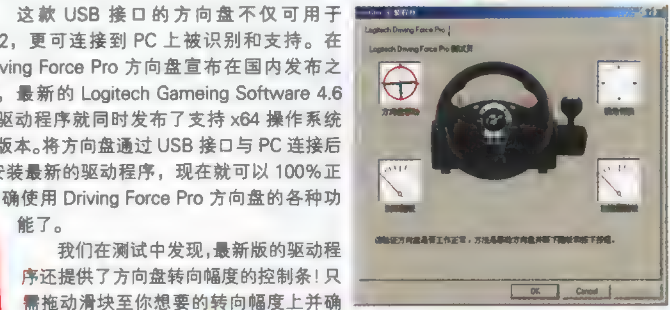


日趋完善的 PC 兼容性

这款 USB 接口的方向盘不仅可用于 PS2，更可连接到 PC 上被识别和支持。在 Driving Force Pro 方向盘宣布在国内发布之前，最新的 Logitech Gameing Software 4.6 版驱动程序就同时发布了支持 x64 操作系统的版本。将方向盘通过 USB 接口与 PC 连接后安装最新的驱动程序，现在就可以 100% 正确使用 Driving Force Pro 方向盘的各种功能了。



我们在测试中发现，最新版的驱动程序还提供了方向盘转向幅度的控制条！只需拖动滑块至你想要的转向幅度上并确认，方向盘就会自动被设定在你指定的转向幅度范围内，这实在是太神奇了！



此前很多玩家都知道这款方向盘可以切换 200 度和 900 度转向模式，而今在 PC 强大的驱动程序支持下，你可以在 40 度至 900 度的范围内随意设定你想要的转向幅度。当这个幅度不大于 200 度时，方向盘上的状态灯会只亮左边一个，如果大于 200 度，则会左右指示灯全亮。这个 PC 独有的设定能力，使不同的车迷玩家可以根据自己操控的习惯及针对不同的游戏，设定各不相同的方向盘转向响应速度。

专业定位无与伦比

Driving Force Pro 方向盘最大的特点，就是支持 900 度转向控制，这一特性可以使游戏中的赛车被设计得与真实赛车的转向控制能力更为接近，玩家也将从中获得更为真实的驾驶感受。

而在游戏方向盘中加入这种转向特性最大的挑战，莫过于既要保持与传统 200 度转向控制的游戏的兼容性，又要确保新的 900 度转向能力具备真正的游戏性。罗技的工程师在这款方向盘中加入了传统 200 度与全新 900 度转向模式的切换功能，通过 PS2 游戏中的自动侦测，使这款方向盘可以在传统竞速游戏中以 200 度转向模式使用，又可在 GT4 这样的游戏中自动开启 900 度转向功能，对应其全新的游戏操控设计。有趣的是，玩家也可通过按下方向盘上【SELECT】+【R3】+【R1】的组合键，手动切换 200 度和 900 度转向模式。

这款方向盘还提供了 PS2 振动手柄上几乎所有的 14 个功能按键，你甚至可以抛开手柄，仅凭方向盘上相应的功能按键就能顺利操作 PS2 游戏。而强力的振动马达，也比振动手柄提供了更猛烈和更丰富的力反馈效应。

除了全新的功能特性之外，双重夹固系统及脚踏板下方的胶垫与爪钉双重设计，可使其牢牢吸附在任何表面上提供稳定的操控性。高档磨砂塑料壳体、皮革触感的黑色橡胶方向盘蒙皮、手感清晰的顺序排挡杆及人体工学设计优秀的方向盘造型，都使得 Driving Force Pro 方向盘成为一款做工精湛、用料设计凸显尊贵气质的佳作。

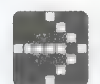


Driving Force Pro 方向盘是一款智能化的控制器，每当你开启连接着方向盘的 PS2 或 PC，它都会执行自动校正和复位步骤，当你进入 PS2 游戏或视窗系统时，它就已经准备就绪了。PC 上的方向盘设备状态画面仅为用户提供设备检查之需，用户并不需要、也不提供传统方向盘的手动校正功能。虽然大部分情况下，在 PC 上使用 Driving Force Pro 方向盘都非常顺畅，但一些游戏中提供的方向盘校正功能，有时可能会影响方向盘的驱动程序正确设置设备状态。发生这种情况时可能会出现方向轴失效，解决的办法就是完全卸载驱动程序，启动视窗系统后再重新安装 Logitech Gameing Software 驱动即可。因此我们也提醒大家尽量不要在游戏中对方向盘进行不必要的"校正"。

真实竞速、真实掌握

如果各位还记得笔者在 2004 年 5 月号上对这款方向盘曾经做过的评介，那么今日随着 PS2 上 GT4 的正式推出，以及 PC 上最新驱动程序的面世，都使得这款方向盘历久弥新，愈发显得魅力四射。

我们在最新的《职业车手Ⅱ》、《柯林麦克雷拉力赛 2005》、《福特赛车Ⅱ》等知名的跨平台赛车游戏及 PS2 专用的 GT4 游戏中，对 Driving Force Pro 方向盘的 900 度转向、力反馈调节及机械性能等进行了全面的测试，其精准的操控性能、自由的转向幅度设定及丰富的力反馈调节范围，给我们留下了极为深刻的印象。在 PC 平台的测试中，除了《福特赛车Ⅱ》的力反馈设定不能开启外，其它操控功能都发挥得淋漓尽致，力反馈效果也比一年前的测试样本中表现得更具兼容性和表现力，相信其未来的应用前景会更为广阔。如同专业的摄影器材往往需要慢慢琢磨和体会，Driving Force Pro 方向盘正是这种值得挖掘潜能的"器材"。■（文/PLAY!LAB·游骑）



科技快报

Tech Express 2005.07

在本期科技快报成文之时，Computex 2005 展会正在台湾省如火如荼的进行着。从目前的消息来看，众多新概念数码产品在展会上展出，特别是手持设备，呈现出一片欣欣向荣的景象——本期科技中介绍的手持设备非常多，想来也不是巧合了^^





索尼爱立信推出新款 3G 手机

视觉冲击指数：★★★★☆

继和沃达丰成功合作推出大受欢迎的 V800 之后，索爱又于近日再次与之合作打造了沃达丰专版 3G UMTS 手机 V600i。V600i 配备了一个 1.8 英寸的 26 万色 LCD 屏幕，并采用 3G 手机标准的双摄像头设计，主摄像头为 130 万像素。此外，它还内置 FM 收音机，支持蓝牙连接，内置存储空间为 32MB。当然，仅仅是这些还不足以掉起消费者的胃口，作为沃达丰独家代理的手机，V600i 支持其提供的所有 3G 附加业务，用户可以方便的享受视频 / 音频下载和视频电话等多种服务。

点评：1+1>2



明基加入 Smartphone 阵营

开创先河指数：★★★★☆

台湾明基日前正式发布了旗舰级智能手机 BenQ P50，值得一提的是，这是明基首款采用 Windows Mobile 操作系统的智能手机。P50 采用 Intel PXA270 412MHz 处理器，内置存储容量为 64MB ROM 和 64MB RAM，用户还可使用 SD/MMC 记忆卡进行存储扩充。它配备了一个 2.83 英寸分辨率为 240×320 的 26 万色 TFT 触摸屏，使用户可使用 QWERTY 键盘或触笔进行输入。P50 内置 130 万像素镜头，支持红外、蓝牙和 WiFi 无线连接。在多媒体播放方面，P50 支持 MPEG4、WMV、MP3、MIDI、WAV 等多种影音格式的播放，另外由于使用了最新的移动控制技术，P50 还可以做为一台声控器和万用遥控器呢！

点评：最奢侈的遥控器 -_-#

宏达新机创两项第一

敲山震虎指数：★★★★☆

就在微软发布 Windows Mobile 5.0 操作系统后不久，台湾厂商宏达（HTC）便迅速发布了全球第一款采用 Windows Mobile 5.0 的 PPC 手机——HTC Universal，同时这也是全球首款双模 3G 手机。Universal 采用了 Intel Xscale 520 MHz 处理器，配备一个 4 英寸，分辨率高达 640×480@64k 色的超大可旋转 TFT 显示屏，并采用了 PPC 中比较常见的 QWERTY 键盘搭配触笔输入。Universal 支持 802.11b 规格的 WiFi 无线连接，内置一个 MiniUSB 接口。此外，它还采用了双声道扬声器并配备百万像素的 CMOS 摄像头。Universal 预计夏季就将进行销售，具体售价未定。

点评：不求最贵，只求最快！







诺基亚的新品不是手机?!

出乎意料指数：★★★★★

早前就有传闻说诺基亚会推出基于 Linux 系统的手机型号，不过出人意料的是，诺基亚公布的新款基于 linux 系统的手持设备 N770 并不是手机——虽然乍一看它的外观很像诺基亚前阵子推出的 7710 手机。N770 采用了 Internet Tablet 2005 软件系统，内置网页浏览器、广播、即时邮件等多种网络功能，同时配备了多媒体播放器和图片浏览器，支持市面上几乎所有主流影音格式播放和图片浏览。配置方面，N770 配备了分辨率为 800×480@64K 色的 TFT 触屏，支持主流无线连接和多种语言显示（目前没有中文），其体积为 141mm×79mm×19mm，重 230g，预定于今年第三季度上市。

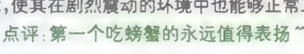
点评：诺基亚的一块试金石。

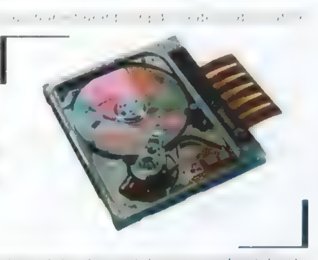
专为手机设计的硬盘

量身定做指数：★★★★★

想必大家还对本栏目之前介绍的内置硬盘的 PDA 和诺基亚内置硬盘的 N91 手机有印象吧，随着手机多媒体功能的日渐强大，SD/MMC/MemoryStick 等存储卡已经逐渐满足不了广大用户的需求，手持设备搭载微硬盘已是大势所趋。如今，著名的硬盘厂商希捷就公布了专为手机等手持设备设计的硬盘，这款硬盘的容量大小为 8GB，尺寸仅有 1 英寸。令人兴奋的是，希捷在该硬盘中加入了 RunOn 技术，使其在剧烈震动的环境中也能够正常工作，充分考虑到了手持设备的特殊性，另外低电压设计也使之更适合手机平台的应用。

点评：第一个吃螃蟹的永远值得表扬^^









挂在耳朵上的 MP3

BT 指数：★★★★☆

你还在为 MP3 挂在脖子上晃来晃去而郁闷不已吗？现在日本 Victor 公司推出了一款专为运动爱好者设计的 MP3——XA-AL55，其最大的特点就是将整个 MP3 整合进了耳机中，方便的用户在运动时欣赏音乐。XA-AL55 支持 MP3/WMA 格式，码率范围 32~192kbps 音频文件的播放，同时支持多种 EQ 均衡模式调节和 SRS WOW 环绕立体声效果，并支持语音控制。XA-AL55 容量为 256MB，体积 45mm×26mm×52mm，重 57g，可持续播放 19 小时，目前有黑、白、银、红 4 种颜色可选。

点评：也许未来日本人会把 MP3 整合进人脑……

好了，相信看到这期杂志时读者大人们都应该已经在享受暑假了，笔者在这里衷心祝大家假期愉快，下期见哦。■（文/仙水。力）

PLAY!LAB 数码精品馆

PLAY!LAB Gallery05.07

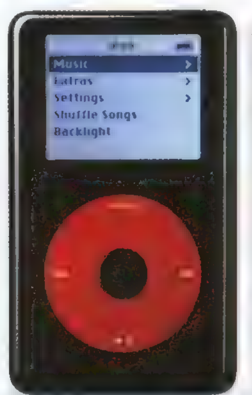
进入暑假，你是否有添置数码装备的计划？本次我们同样为大家准备了许多酷炫产品，赶紧来挑一件适合自己的吧！

多媒体播放器

■苹果 U2 iPod
■售价：3400 元
■看点：本已另类十足的 iPod 中的另类







和 iPod 的其他机型不同，U2 iPod 拥有其独特的品位：眩目的黑色机身、亮丽的红色苹果触摸式转盘，以及机身背后 U2 乐队成员的签名——当然，随机还附送一副独树一帜的白色 iPod 耳机。在这款 20GB 容量的 iPod 上，无论你要带多少首音乐，U2 iPod 还没有一副扑克牌大的体积，重量只有 158 克。同时，它能提供最多 12 小时的连续播放，同时还有 25 分钟防震功能，让你真正享受运动生活——慢跑、骑车、滑冰或是滑雪，音乐都不会发生中断。

■掌宝 DP7010
■售价：6599 元
■看点：16:9 超高分辨率的随身影院



全球首款 7 英寸 16:9 大屏幕 MP4 随身影院，曾获得美国消费电子产品创新大奖的掌宝 DP7010 拥有高达 720×480 的超高分辨率，具备 DVD 级别的影像品质。掌宝 DP7010 随身影院配备 20GB 微型硬盘，可以储存约 30 部 MP4 格式影片、5000 首 MP3 音乐或 2 万张数码照片（支持 JPEG/GIF/BMP 图片）。此外，掌宝 DP7010 还可以当作硬盘式录像机、数码录音机、随身移动硬盘使用。



■创新 NOMAD MuVo TX
■售价：128MB 699 元 /256MB 1199 元
■看点：极为方便的 MP3/U 盘可拆分设计

CREATIVE

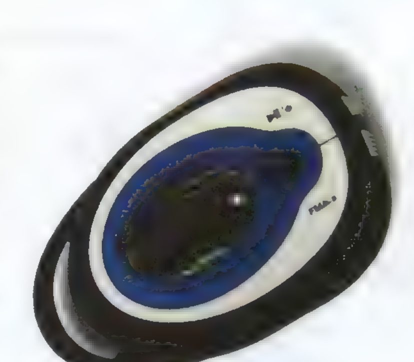
创新 NOMAD MuVo TX 是一款小巧而时尚的 MP3 产品，它采用 MP3/U 盘二合一的设计，将 MP3 模块与电池盒分离，MP3 模块就成了一个地地道道的 U 盘，无需连接线直接与电脑相连接，凭借 NOMAD MuVo TX 的 USB 2.0 接口，让传输歌曲或文件的速度更快！此外，NOMAD MuVo TX 高达 90dB 的信噪比能给用户带来高质的音乐享受，配合 5 段图示均衡器和 4 种 EQ 预设模式，让您聆听更加纯净优美的音乐！

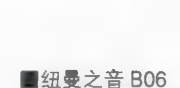



■微星 MS-5521
■售价：128MB 799 元
■看点：独特的运动设计

MSI

来自微星科技的 MS-5521，实现你对音乐和运动体验的"贪心"，让你的 MP3 运动起来。曾获得 2004 日本 Good-design 优质 CE 产品设计大奖的 MS-5521，伴随运动数码新概念，特有圆弧造型流线手感。同时，为了迎合运动实用的需求，除保有传统 MP3 播放器的音乐播放功能外，MS-5521 特别提供高速的 USB2.0 高速传输接口，并提供了计步、码表与卡路里测量等个性功能，还能保持个人运动全记录，仿佛个人运动贴身助理。





■纽曼之音 B06
■售价：128MB 299 元 /256MB 399 元
■看点：完整的功能和双耳机设计

Newman 纽曼

一直倾力打造高性价比概念的纽曼公司，最近又推出一款情侣专用 MP3 纽曼之音 B06。它支持 MP3/WMA/WAV 等多种播放格式，具备 OLED 显示屏。纽曼之音 B06 的数码录音功能有两种录音模式（WAV/ACT）可选，运用合理的采样率录音可有效地节省空间，128MB 容量最长可录制长达 35 小时的文件。此外，纽曼之音 B06 最让情侣们青睐的莫过于双耳机设计了，浓情蜜意的感觉会随着音乐一直流淌到两人的心中。

数码相机



■富士 FinePix Z1
■售价：2999 元
■看点：超薄机身



富士 FinePix Z1 具备 512 万有效像素，能拍摄最大分辨率为 2592×1944 像素的照片。它具备 3 倍光学变焦和 5.7 倍数码变焦，支持短片拍摄功能，能拍摄 30fps 的 320×240/640×480 分辨率视频。FinePix Z1 配备一个 2.5 英寸约 11.5 万像素的 LCD 取景器，采用 XD 卡存储，并使用 NP-40 锂离子电池供电。值得一提的是，FinePix Z1 仅有 90mm×55mm×19mm 的超薄体积，绝对堪称 500 万像素级别数码相机中最苗条的产品。



■柯达 EasyShare V550
■售价：–
■看点：丰富的手动调节选项

柯达 EasyShare V550 具备 500 万有效像素，能拍摄最大分辨率为 2690×1944 像素的照片。它具备 3 倍光学变焦和 4 倍数码变焦，配备一个 2.5 英寸约 23 万像素的高分辨率 LCD 取景器，且可视角度宽达 170 度。EasyShare V550 采用 SD/MMC 卡存储，使用 KLIC-7001 锂离子电池供电。此外，它还支持 80~160 的 ISO 感光度调节，以及 4~1/1448 秒的快门速度调节。





■三星 Digimax V700
■售价：3290
■看点：时尚外观



三星 Digimax V700 具备 700 万有效像素，具备 3 倍光学，配备一个 2 英寸约 11.5 万像素的 LCD 取景器，采用 SD/MMC 卡存储，最大支持 1GB 存储卡扩展。作为一款主打时尚外形的消费级数码相机，三星 Digimax V700 有酒红、银色和蓝色三种颜色可选，并且具备 4cm 微距拍摄，采用锂离子电池供电。



Game PC 及外设

■清华同方火影 V8000
■售价：19999 元
■看点：高端合理的配置，出色定制的外形



采用 Intel Pentium4 640 3.2G 处理器，1GB 双通道 DDR2 533 内存，ATI Radeon X850XT 256MB（256bit DDR3）显卡，19 英寸 LCD 显示器，320GB SATA Raid 硬盘，内置 7.1 声道声卡和千兆网卡，加上火影纪念版罗技飙风手键盘和火影纪念版罗技 MX510 鼠标，以及创新 Inspire 5.1 5100 音箱，清华同方火影 V8000 无论从各方面看都是目前最顶级的品牌游戏 PC。



■联瑞 Saitek PC Gaming Mouse
■售价：–
■看点：1600dpi 超高分辨率



对于游戏玩家来说，拥有一个具备高分辨率且身形轻巧的鼠标绝对是一件令人幸福的事情。如今，全球外设大厂 Saitek 为玩家带来了具备 1600dpi 超高分辨率的游戏鼠标产品 PC Gaming Mouse。该鼠标能通过快捷键切换预先设定的屏幕 / 游戏应用操作分辨率，而鼠标工作时的蓝色 LED 荧光更让 PC Gaming Mouse 尽显至酷的游戏本色！■

（文 / PLAY!LAB·狗子）



DIY 行情风向标

行动吧！暑期促销全搜罗

家游竞拍总动员
系统维护公告

由于竞拍系统升级，本期【家游竞拍总动员】暂停，敬请见谅。相关的即时通告请访问 www.playgamer.com 家游网查询。

高考、期末考、毕业考、职称考……相信所有的煎熬也该结束了，众多苦熬多时的玩家们，大家辛苦了！特别是奋斗多年的高三同学终于解放，高中三年电脑一直没法玩痛快，当终于能够坐在心爱的电脑前面准备通宵的时候——抱歉，你的电脑显然已经落伍了，似乎连网游都没法玩得顺畅啊(x_x)！如今 BT 级别的《天堂 II》和《EQ2 东方版》，特别是火爆的《魔兽世界》，若非要用三年前上高中前的电脑来玩的话，关掉所有的特效也许勉强能把游戏跑起来，至于画面大概只能用惨不忍睹来形容了 @#$!%^…

高考都结束了，怎么可以不好好放松一下？所以现在对于高三刚刚考完试的学生来说，头号大事就是为自己准备一台够新、够好的主机，虽然刚刚高考完，只要不是太差，基本上买电脑的钱申报多少就能批多少，不过这毕竟不是自己挣的钱，所以能省还是省一些吧，下面就让小编为大家把近期有关的优惠促销介绍一下。



最受玩家欢迎的威尼斯 Athlon 64 套装

因为威尼斯核心的 Athlon 64 超频性能非常出众，而且是刚刚上市的新品，所以售价比较贵。以 3000+ 为例，在刚上市时高达 1500 多元，经过了半个多月的调整，现在这款处理器的售价下落到 1300 元左右，但是还是要比普通的 3000+ 贵百元左右。

为此就有主板厂商推出主板搭配威尼斯核心 Athlon 64 的捆绑促销套装，这样比单独购买主板和处理器便宜不少。

其中比较有代表性就是磐正最新的威尼斯套装，这是个不错的选择。磐正主板在 AMD 玩家中一直深受欢迎，这次的套装活动主要是为了让玩家能以比较优惠的价格享受威尼斯核心处理器而举办。前几日，因为威尼斯核心 Athlon 64 的售价有所下调，磐正又马上对套装中的 9NDA3+ 和 Athlon 64 3000+（E3）套件的售价下调了 200 元，这就显得更加实惠了。

除了磐正的套装外还有双敏的 K8T890+Athlon64 3000+ 的套装，其搭配的也是威尼斯核心的 Athlon 64，而且售价则仅为 1999 元。它的特点是主板支持 PCI Express 接口，将来想升级系统更换显卡也方便。

在 DIY 市场 AMD 平台火爆，但是 Intel 平台似乎也不想示弱，北京鼎好商城中众多商家也推出了 Intel 处理器与 Intel 原装主板的套装。他们采用的都是 Intel 原装 915G 主板和奔腾 5xx 和 6xx 系列处理器，不过他们的性价比同上面介绍 AMD 套装一比起来就差很多了。

价格便宜、稳定可靠的主板与显卡套装

迪兰恒进联手富士康推出 LGA775 加 PCI-E 显卡套装，售价为 1299 元。目前 128MB 的 X300 显卡售价在 600 到 700 元之间，而迪兰恒进捆绑的这款显卡显存为 256MB，富士康这款 915PL 主板零售价格也在 900 元左右，这样两者相加用户至少省下 300 元。迪兰恒进和富士康在做工质量上一向口碑都非常好，因此这款套装成为较注重品牌和品质的用户不错的选择。

既然那么多商家开始了暑假促销活动，众多国内厂商也不甘人后。例如昂达，不过它推出的不是主板处理器套装，而是 K8T800N 主板与 256MB 9550 显卡的网络游戏套装，售价仅为 999 元，还赠送一只价值百元的挎包。除了上面的套装外，昂达也推出了 Intel 平台的 LGA755 套装，采用雷霆 X300 和昂达 915PN 主板进行捆绑，售价也是非常便宜，只要 1399 元。虽然在品质上还没法和富士康那种不惜工本的做法相比，不过在价格上也比较有诱惑力了。此外还有一个不算是促销的促销，就是昂达已经推出相当长一段时间的 2999 套装还在继续，只要再自己配上一台显示器就是一台整机了。

除了以上这些板卡、处理器套装外，还有不少单卡降价促销和送礼品的活动，不过因为太多了就不一一为大家列举了。下面再说说显示器方面的促销行动。

液晶显示成主流，厂商降价仍不断

自从进入今年以来，液晶显示器的售价一直在作“自由落体运动”——售价直线下跌！目前明基最便宜的 17 寸 16ms 带 DVI 接口的液晶显示器的售价仅为 1999 元，这在去年是不可想象的，所以现在实在是一个购买液晶显示器的好时机。另外明基的其他液晶显示器几乎是在全线降价促销，就连刚上市的灰阶 4ms 17 寸液晶 FP71V 也才不到 2800 元。

除了明基外，目前市场中最具性价比的液晶显示器还有 12ms 的美格 B7，售价同为 1999 元，不过遗憾的是这款并没有 DVI 接口；其他的就要算玛雅了，17 寸 16ms 液晶显示器 NFS-7D 降价至 2199，同时还送 DVI 信号线。如果大家信不过刚才明基产品的品质，那这款玛雅大家总该信得过了吧？只不过比明基贵了 200 元，同样也非常超值。美齐的液晶也在进行促销减价，不过促销所赠送的礼品比较奇怪，是打火机，这个不知道是不是在鼓励大家吸烟？(-.-)y--~

除了 17 寸液晶大减价外，19 寸的也在降价中，不过对于一般用户来说，17 寸也够大了，19 寸的最佳分辨率与 17 寸同为 1280×1024，相对来说细腻程度就差点。

在一片液晶风暴中，NESO 的 CRT 显示器也降价了，虽然现在 LCD 已经非常便宜，不过一般的 LCD 在色彩等方面的表现力还是要比传统的 CRT 稍差一些，这对于顶级的游戏玩家是不可接受的，而且传统的 CRT 要比 LCD 便宜不少，这对于资金不足的朋友来说选 CRT 还有什么可犹豫的？

周边外设降价促销连连不断

近来 DVD 光驱的价格变化不大，倒是刻录机方面一直降价连连，一向在刻录方面有非常好的表现的 SONY 普遍降价百元以上，其他的刻录机也多有不同程度的降价促销活动，比如说映派的外置双 16X 刻录机就进行了降价，同时还赠送 20 张刻录盘。建兴的工包 8X DVD 刻录机也降了百元，现在只要 399 元，这样一来康宝光驱的生存空间几乎都要被挤没了。

数码产品方面在近一段时间也是降价促销不断，昂达刚刚在 5 月对旗下的 VX 系列 MP3 作了一次大降价，在进入 6 月后又对两款 VX 系列的 MP3 做了降价百元的促销，盈通也是对两款产品作了降价促销。

总之最近一段时间将是一个电脑消费高峰期，高考刚刚结束，不少学生将会为自己购买电脑系统，在未来的一段时间里，学生将是电脑相关消费主体，所以各商家都开始卯足了力气准备大大的火拼一把，各种优惠促销活动还将不断推出，希望各位学生朋友看准了再出手，下面为大家奉上几篇装机清单以供参考。

游戏型：这款主机能够非常流畅的运行目前的各类型游戏，并可以保证在两三年内不用考虑升级之类的问题。

处理器：磐正 9NDA3+
AMD Athlon 64 3000+（E3）2099 元（促销）
主　板：套装包含
显　卡：昂达 闪电 6600GT AGP 1299 元（促销）
内　存：金士顿 DDR400 512MB×2 740 元
硬　盘：希捷 7200.7 SATA 120G 680 元
显示器：玛雅 NFS-70 17 液晶 2199 元（促销）
光　驱：建兴工包 DVD 光驱 199 元
键　盘：LG 开拓者 120 元
鼠　标：套装包含
机　箱：百盛 诺亚方舟 N12(空机箱) 160 元
电　源：航嘉 磐石 355 260 元
音　箱：漫步者 R251T 5.1 音箱 260 元
合　计：8016 元

综合型：基本上能流畅的运行各种游戏，将来有需求的话可以再添加一些内存就可以了。

处理器：AMD Sempron 2800+ (盒) 710 元
主　板：技嘉 GA-K8NE 749 元
显　卡：双敏 X700 999 元
内　存：金士顿 DDR400 512MB×1 370 元
硬　盘：希捷 酷鱼 7200.7 120G 7200 转 /2M 680 元
显示器：NESO FD770V 17 寸 CRT 显示器 799 元
光　驱：建兴 16X 工包 DVD 光驱 199 元
键　盘：LG 开拓者 120 元
鼠　标：套装包括
机　箱　金河田 8132UI 210 元
电　源：航嘉 冷静王 190 元
音　箱：漫步者 R251T 5.1 音箱 260 元
合　计：5296 元

上网型：这台主机的性能比较低，但是用来聊聊天、打个网游什么的都没有问题，就算是《天堂 II》这种 BT 的网游也没有问题。

处理器：AMD Sempron 2800+ (盒) 710 元
主　板：华硕 K8U-X 599 元
显　卡：捷波 95D96ULTRA 568 元
内　存：金士顿 DDR400 256MB×2 380 元
硬　盘：希捷 酷鱼 7200.7 80G 7200 转 /2M 500 元
显示器：NESO FD770V 17 寸 CRT 显示器 799 元（促销）
光　驱：建兴 16X 工包 DVD 光驱 199 元
键　盘：LG 开拓者 120 元
鼠　标：套装包括
机　箱：金河田 8132UI 210 元
电　源：机箱包含
音　箱：漫步者 R18 80 元
合　计：4096 元

特邀供稿 /HARDSPELL.COM



PLAY!LAB 电子娱乐基准看台

怎样的测试才专属于玩家...

帧速率软件　FRAPS v2.5.0

用于实时测算 3D 图像系统的帧速率，给出测算开始和结束之间的最低、平均和最高帧数率值，也可以按 1 秒间隔逐一记录瞬时帧速率，用于考察图像性能测试过程中的帧速率变化情况——不仅是 3D 显卡，内存性能、磁盘性能及 CPU 处理能力也会对帧速率的变化情况产生影响。



性能指标软件　3DMark05 v1.0

GAME 测试主要考察 3D 图像系统在三种典型游戏应用中的表现；CPU 测试使用最低画质及固定帧速率设定，其中 GAME3 场景使用超线程技术的第二线程，通过 D* Lite 算法实时计算飞船运行轨迹，考察 CPU/ 内存系统的数据处理能力——这在实际游戏中将体现人工智能部分的处理能力，如各个目标的移动、射击等反应的运算。

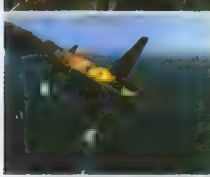


游戏性能　GAMES

《毁灭战士 Ⅲ》(Doom3)、《半条命 Ⅱ》(Half-life 2) 与《太平洋飞将》(Pacific Fighters) 的典型游戏过程回放，被用于考察实际游戏中的大纹理、复杂场景、光影及特效渲染的 3D 游戏图像性能；《最终幻想 XI》官方性能指标测试第二版 (FFXI Official Benchmark 2 v1.01) 则作为典型 MMORPG 大型场景图像性能测试的样本。

我们也会通过实际游戏操控，结合 FRAPS 的帧速率记录，来对实际游戏中的整体系统性能进行分析。






温度、供电与噪声　RivaTuner v2.0 RC 15.2

这个软件用于读取显卡的特性参数，并可设置显示核心与显存的频率，用于尝试显卡超频能力，此外它还可以连续记录显示核心的温度值，用于监测显卡的温度控制能力。



Hmonitor v4.1.4.3

这个软件用于读取并记录主板侦测芯片提供的 CPU、PSU、主板及硬盘的实时温度值，以及 CPU 核心电压、+3.3V、+12V、+5V 等关键电压值，将数据导入图表软件分析相关数据的变化情况，来评估机箱、CPU、硬盘的温度控制能力，以及系统耗电与供电的状况。



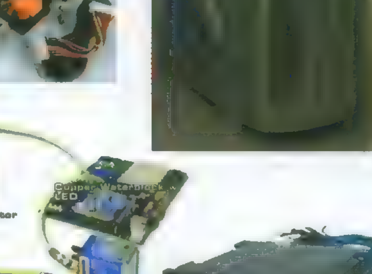
我们也会通过 TWV 实际功耗指示器、Hardcano12 温度与转速侦测器、分贝仪来辅助进行温度、供电与噪声方面的监测。■

怎样的 PC 才专属于玩家...

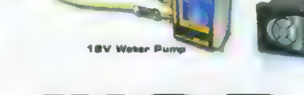
PLAY!LAB 选择那些在性能上最具参考价值的产品，从平台结构及性能表现上为您搭建应用于各类 PC 娱乐软硬件产品的基准评测体系——这意味着您可以凭借一个稳定、共通的参考指标，来解读和评估家游杂志上各游戏软件及硬件产品的性能表现。

机箱系统

耀越宏展 Thermaltake
Shark VA7000SWA 鲨鱼塔式铝合金机箱
风扇配备：TT-1225 静音风扇（前）
TT-1225 静音蓝光风扇（后）
功能特性：可拆卸主板架、侧开鳍孔窗
Purepower TWV480 功率显示电源
功率指标：额定 480W / 峰值 550W
输出指标：+5V/40A、+3.3V/30A、+12V/18A
功能特性：功耗显示、温控 / 手动风扇调速器
BigWater 12cm 内置液冷 CPU 散热器
卡具规格：LGA775、Socket478、K7、K8
Hardcano12 温度 / 转速侦测器
探头规格：温度探头×4、转速探头×4



准系统



浩鑫 Shuttle XPC
功能特性：I.C.E.整体散热系统
SilentX 超静音电源

Intel 体系





CPU：英特尔 Intel Pentium 4
Extreme Edition 3.4GHz
0.13 微米制程 Gallatin 核心
512KB 二级缓存 /2MB 三级缓存
主板：华硕 ASUS P5AD2-E Premium
Intel 925XE/ICH6R
FSB1066 / FSB800
PCI-E / DDR2 / LGA775
主板：华硕 ASUS P4C800-E Deluxe
Intel 875P/ICH5R
FSB800
AGP / DDR / Socket478
内存：Micron DDR2-533x2
时序 4-4-4-10
硬盘：Maxtor MaXLine Ⅲ
SATA 250GB×2 RAID0 16MB 缓存

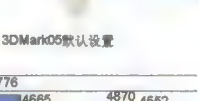


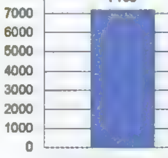

3D 图像系统

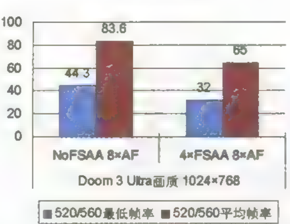
华硕 ASUS Extreme AX800XT Platinum
产品型号：EAX800XTP/2DHTV/256M/A (EAX8D)
体系架构：ATI Radeon X800XT PE PCI-E
默认频率：核心 520MHz
显存 1.12GHz(560MHz DDR3)
显存规格：256bit/256MB/1.6ns
华硕 ASUS V9999Ultra Deluxe
体系架构：Nvidia GeForce 6800Ultra AGP8X
默认频率：核心 425MHz
显存 1.1GHz(550MHz DDR3)
显存规格：256bit/256MB/2ns

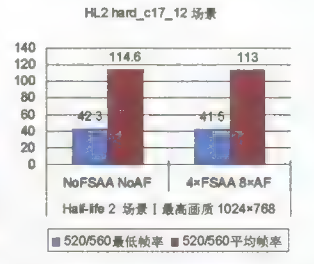
PIC-E 平台基准性能

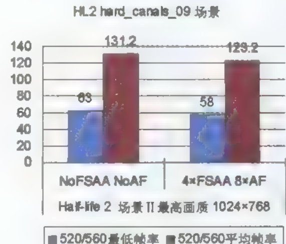
Windows XP SP1 英文版
DirectX 9.0c
Intel INF 6.2.1.1001
Intel IAA 4.6.0.6758
催化剂 4.11 版













湖北十堰　童托

前几日偶向杂志社打了几个电话，第一个一听声音就是一个冰美人，冻得小生我打颤昏倒。第二个声音柔美无比，激动得小生我泪流满面。第三个给我一种母性的感觉，杂志社还真是阴盛阳衰啊！男性同胞们，你们到哪里去了？

实在想不通你怎么会有这样的感慨。阴盛阳衰？哈哈哈，平时我们围坐一起所发的感叹正好与你相反……

——【月月】



根据我多年的办案经验分析，这应该是狗子在试用最新的变声软件 Honey Voice 1.0……准备在网游里扮人妖使用的。

——福尔摩斯•柯南•金田一•成步堂•【东东】



很长很长一段时间，游骑听流行乐都只听男歌手的，自以为“男人才懂男人心”，想不到这位读者大人也在呼唤“家游超级男声”，嘎嘎～～

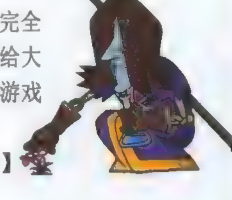
——现在开始听女声的【游骑】

这里是新出品的《暗黑编辑部》电话闯关游戏，你已经过了前三关，从第四关开始，BOSS 的声音将不再给你展开丰富联想的可能性……

——喜欢看读者在信里开玩笑的【小马】

上海　王晓娟

为什么杂志里《魔兽世界》的介绍那么少啊？不过 E3 的特稿还是不错。E3 过了就是 ChinaJoy 了，希望这次的 ChinaJoy 办得更大更好，也和 E3 一样受到全世界的关注。更希望《家游》越办越好，在 ChinaJoy 的展台要比《魔兽世界》都大，哇哈哈哈～～



请读者原谅，我们的时间完全都消耗在 WoW 之中了。这里也给大家个建议：文章迟些再看，尽情游戏要紧。

——【月月】

我充分理解只有满本内容都是跟自己正在痴迷中的游戏相关的内容的游戏杂志才是真正的好游戏杂志的想法——如果《家游》小编们都如同游骑这样想，并且纵容他们按这个方针做的话，一定会出现一期从头到尾都是 WoW 的《家游》杂志 @#$%!%...在有限自由的情况下，我们选择了做不同的 WoW，希望《家游》中的 WoW 内容，也可以如同 ChinaJoy 上的家游展台一般，虽然不是最大，但不可或缺。

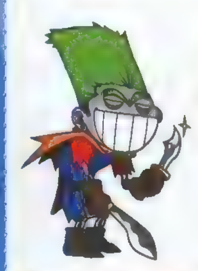


——偶尔梦想如果获得所有需要的资源就如何如何的【游骑】

陕西安康　崔靖

初见这期回函卡，吓了一跳，以为中了 JS“以 D 代 Z”之计（玩笑哦）。这卡改编得不错呢，看着很 PP 的，不过前面那打分栏目太细了吧？做人口普查也望尘莫及哦。可是谁叫偶最捧《家》呢，就耐心、认真、仔细……地做了个概括回答，其间木有“差”哦，倘若“中”的得分也令某帅哥 OR 美女不爽，那么偶只有先赔个不是啦，相信小编们都很大度吧。

近来玩《魔兽世界》发现里面屏蔽了 N 多汉字呀，不由想起《科幻世界》里一篇关于屏蔽文字的小说《无声城市》，让我游戏时多了一分无奈与恐惧，这也是 WoW 唯一的缺憾吧。



这个世界上没有绝对意义上的自由，因此《魔兽世界》屏蔽一些可能会影响到整个游戏环境、影响到大多数玩家愉快游戏的汉字，是完全可以理解的。无论是游戏还是现实，都需要有规则，规则并不是为了限制，而是让我们更快乐——当然，前提是我们都能够不做违背规则的事情。

——独自闯荡艾泽拉斯的【狗子】

WoW 屏蔽的汉字大多都涉及不法行为，或者不文明的词汇。当然，这种方式的确对玩家间的沟通造成了很多不便，所以强烈建议大家在游戏的同时练习英语会话，你将会发现学习也并非是绝对枯燥乏味的事情。

——【月月】



说起《科幻世界》里那篇小说，它的作者马伯庸也是一位“家”人呢，我把你的信给他看了，他说那文章的名字该是《寂静城市》？

——坚决为读者 @$# 务的【东东】

为那些不了解《魔兽世界》的读者解释一句，这个游戏里中英文的脏话全被屏蔽，而类似“九城”、“服”、“挂”之类的字样，也会被东东签名中的那种“乱码”替代。这象征着一件事，为了适应“世界”，我们早晚要改变些什么的。

——【小马】

湖南　陈卓群

呼，高考完了！心里像重担放下一样，平静了！晚上百无聊赖（想玩游戏却有些麻木了），先歇歇，听听音乐！猛的一想起就把6月号《家游》翻出来细看，加上前几期的意见，开涮！

"家"中数码类在MP3机里似乎特别青睐创新的机子哦，与创新的关系非同一般（狗子：嘘～～）？怎么我的大名鼎鼎的iAudio没有影子？要不就是纽曼之类，一下天，一下地。同样的情况也发生在X850XT之类顶级板卡的评测上，老大，不是每个人都买的起那些东东的，对目前中端火爆的X700、6600等显卡怎么不多介绍呢？还有"家"那个什么什么电子娱乐基准看台是不是在吊我们的胃口呢，重复这么多期！（游骑，你怎么不把X850XT组成SLI呢？在3Dmark 05中已达15XXX分了！我的PC决定用AMD Athlon64 + VIA K8T800Pro + nVidia 6600GT组合了）

在网游风暴一波又一波的冲击下，单机真是……幸好"家"不会像其它杂志对单机几乎忽略了，可游戏观点的版面也太可怜了吧！希望还是有一个大的版面做游戏评论，如新作速递那样大气。

在"酷玩街"上我看到98版《仙剑》上货，激动了好几十秒～～期待更多其它的超经典游戏上柜！

唔唔，其实，我个人欣赏音乐喜欢用CD机，搭配最近斥巨资购入的一幅森海塞尔耳机，这才过瘾。不过，PLAY!LAB Gallery里面介绍的MP3播放器同样也让我心仪，毕竟MP3在功能、外形、便携性和易用性上更有优势。当然，我们也会尽力介绍各种最具看点的数码产品，而并不会拘泥于某一品牌。关于您说的中端显卡介绍偏少的问题，其实如果您仔细看最近几期的"游戏科技"，就会发现许多中端甚至入门级硬件产品的介绍，这其中自然不乏X700和6600显卡。其实，本栏目的选题一直都是根据硬件市场最受关注的产品而变化的。

——疯狂迷上煲耳机的【狗子】

iAudio是游骑哈了很久的东东，主要原因是该公司采用相同音频技术推出的新一代JetAudio播放软件的音质简直好得没话说，不过1GB容量的型号实在舍不得出手，免费版的软件凑合先。这是高档货，迟早会被拉来"批斗"，哈哈！至于PLAY!LAB平台配置，主要是用于通用评测平台的配备和性能的参考，统一展现免得每篇文章都来描述一番。高端产品主要看特性，普及产品主要看应用，性能则是其中共通的脉络，高低纵横各有玄机了。

——平时在WoW中什么都舍不得买但看到好装备就会一口价去标的【游骑】

陕西宝鸡　张艺超

我今年1月才与《家》相遇，当时看见里面的台历是我正在玩的游戏《飞飞》，便买了下来，回去仔细一看，台历居然没有下半年的，郁闷，当时有上当之感（还好后来送了下半年的）～～但看到《家》的内容如此丰富，我也无话可说。2005年公测的游戏真不少，我也玩了很多，虽然级别都不高，但也体验了每个游戏的特色。我的同学认为我什么公测玩什么，开始声讨，我也反驳他们。我觉得玩游戏为什么非要抓住一个狠玩？把游戏玩得都快成职业了！而且每个游戏的画面和游戏性都不一样，就像小时候玩的扔沙包、捉迷藏……一样，在每个游戏中领略不同的快乐，这才是发明游戏的王道啊！可是为什么游戏要玩的精，玩的累？游戏它只是游戏。各位小编你们说偶说的对不？

个人对游戏的认识都是从个人角度来看的，所有的观点也都没有谁对谁错，只是理解不同罢了。这位朋友的观点其实跟我一致，都是属于喜新厌旧型的，呵呵，我们只想轻松的欣赏到更多。

——【月月】

严重同意你的观点，游戏的魅力，就在于能够体会不同滋味的经历，在于让自己轻松的娱乐。所以，我一看到那些画着表格，充斥着一堆数字，分析配点啊、升级策略啊之类的文章就头大。只是一个游戏罢了，至于这样吗？想怎么玩怎么玩呗～这都快赶上高等数学了……我讨厌数学……希望游戏商们还是制造些简单点但是有趣的游戏吧！



——憎恨算算数配点的数学白痴【东东】



辽宁大连　刘冬

有个事我一直不好意思说，从上了高中起，我就开始玩《梦幻西游》，曾经练了个男魔，差点没累死，于是又练了个人妖～哈哈～～从那以后财源滚滚，什么剧情、任务都是别人抢着作我过，现在不但结了婚，还非逼我生孩子（跳楼ing……）所以现在说话很有"雌性"，有点佩服自己！于是我冒出一个想法，再也不做人妖了，或者，做个更有魅力的！看了众编辑在《魔兽》中的名字，原来……希望众"妖友"发挥潜力，让游戏更有活力吧！

这个问题其实应该东东来作答的，记得那天他刚发表了一番颇有道理的见解。对于所有在网游中使用女性角色的男生，并不能统称为"人妖"，在我人看来，那个"她"似乎更接近于"爱人"。——【月月】



月月……你上期公布的名单……后果很严重！群众都误解了！我在此声明，本人是本着玩《美少女梦工场》养育女儿的精神来培养网游人物的！

——美少女圣骑士吉尔菲艾斯娜的英俊老爸【东东】

在WoW收费停机期间，无聊之中游骑在家游派论坛开了个帖子，准备靠YY一番"爱我的，我爱的，小角色"——WoW中自己培养的女性角色——来打发可能很漫长的停机时光。这个标题来自王杰一张音乐专辑，句式初读之下不太容易理解，不过对于我们所培养和喜爱的异性游戏角色来说，还真算一种精妙的注释。侏儒工程学术士"苏菲"在游戏中还讨人喜爱，牛头炼金战士"游骑"在游戏中还有人追随，他们的笑声则分别是"嘻嘻"和"嘎嘎"。

——在现实中常常"呵呵"的【游骑】



玩家在游戏里会选择自己希望成为的或者希望控制的角色类型，后者的心态或许更成熟一些；而网游里的人际互动往往是简单的，各种不同的游戏心态在一种低层次的社会关系中相互冲突，容易造就许多的"病态"。换句话说，扮演什么角色都无所谓，但只有在你把这一切当真的时候，所谓"人妖"问题才会出现。

——从不"妖"言惑众的【小马】

福建龙岩　张岩晨

虽然我是明年高考，可常想着游戏，玩也没玩到，却影响学习，也许这就是网络成瘾吧？给《家》一个建议，由于《家》的读者以学生居多，能不能在杂志中开一个小栏目，旨在减轻学生学习的压力，消除网络成瘾问题等等。（其实谁也不想成瘾，找一个自己喜欢的放松方式，却要遭到家庭、学校乃至社会舆论的谴责，我们有苦说不出啊～～）做这些不仅仅是《健康游戏忠告》的48个字，需要全体游戏工作者和玩家、全社会的努力。

网本无瘾。它可能是生活中必不可少的一部分，但绝不等于生活，每天除了在网络上之外，我们要做的事情还很多。——【月月】

游戏是获得成就感和满足感最轻松的办法，我的意思是，沉迷游戏的原因很可能是在面对现实的责任、压力和必须的艰辛之时，下意识的选择一种逃避和偷懒的自我麻醉方式。时常用这样自我剖析的方式勇敢的面对自我吧。

——也曾被"原力的黑暗面"吸引的【游骑】

Play!Club 家友　"不是人"

是不是该缓缓了，家游？

看家游很多年了，可以说我是看着她长大的（就是说我看着她，我长大）。从很久前的黑白到多次改良，甚至是那曾经让我肃然起敬的最终流产改革（就是按照游戏类型来划分栏目），都能让我感动。

全彩很长时间了，这种感觉却不及黑白时代的一半。那时的杂志，真的需要用心读的。家游百期所列举的那些经典文章，现在还能看到几篇能与之比肩的？我不是遗老遗少，但我真的怀念那些在灯光下，一个字一个字用心读的日子。"一本真正的游戏杂志。"我总是这样向别人介绍家游——曾经的家游。

改了全彩，又增设了许多这样那样的栏目，文渊阁的思想与文笔丢了。感觉现在的家游，正向一本时尚杂志发展；游戏，反倒成了推广的一件外衣。如果编辑们的本意便是让杂志向这个方向前进（或后退）的话，我只能说，家游只是我的习惯而已。东东曾在杂志中表示要让读者出于兴趣买家游，但，至少现在我还是靠着惯性来每月掏出钱给书店的老板。

时代在进步，社会在发展，人类在进化。大家都这么说。

改变，不代表迎合。家游大可不必像曾经的苹果一样，曲高和寡；但至少应该像苹果一样永不放弃追求。办杂志很辛苦，远不像我等在这儿说得那么轻松。编辑们也要养家，也要为广告头疼，也要有点普通人的正常的癖好。所以，无论如何，只要杂志还办，我就会买。但我曾认为，家游是可以成为游戏杂志中的黑岛的（似乎这也印证了形成现在风格的原因——不想像黑岛一样光荣地死去）。

黑暗中，有很多人渐渐睡去。家游是那点燃火把的人中的一个。我希望，这火把，不会无奈的熄灭；我希望，高举火把的人能为我们指向正确的方向；我希望，很多年后，我可以对我的热爱游戏的孩子说，总有一种精神是需要你坚持一生的——像家游。

如果要拿一个游戏制作公司来比喻《家游》的话，如果《家游》可以拿一个游戏公司来作为自己目标的话，我希望是暴雪，而不是黑岛。在这期的"文渊阁"里有一篇老"家"人刑相（形像）兄写的《雨后》，我很喜欢，我觉得它很可以作为我们讨论的这个话题的注脚。在站在钢丝的中央，往哪一边倒下都很容易，但一直维系着平衡才真的很难。但我们会努力。

——不怎么成功的走钢丝者【东东】（也许是因为体积太大？）

在前面，我杜撰了"只有满本内容都是跟自己正在痴迷中的游戏相关的内容的游戏杂志才是真正的好游戏杂志"，我想这是实用主义的观点。从理想主义的角度来说，好的游戏杂志，应该是总在体现游戏生活中最具发现感的事物的——游戏中令人赞叹的奇巧之处，游戏中真正隽永的感动，以及你所不知的游戏世界。



——也曾为美国CGW杂志的没落而黯然的【游骑】

留言扉语

（想对任何人说句话，都可以写在这里）

●妈妈：相信我，我一定能考上重本的！你儿子是最棒的！——广东韶关　温凯达

●张浩：跟你失去联系有一段时间了，朋友我蛮想念你的。高考考的怎么样啊？我知道你没玩《剑侠》了，所以，我几乎找不到你了，常联系。QQ:48329619。——蝴蝶穿花·赵星

●希望“邪恶处女”看到这段话后能与“江户川柯南”联系，她很怀念你们一起在《魔剑》中度过的好时光，也一直在想办法找你，或许也一直在等你。——“柯南”的好兄弟

●给所有热爱游戏的朋友：抽时间和爸爸妈妈聊一聊，他们比游戏更需要你！——北京　李玮

●[illegible]

●认识董雯婷的朋友请回个话，谢谢！她是辽宁的，她也看《家游》。——吉林白城　付军伟

●我想对快要嫁给我的小鱼儿说：我要照顾你一生一世！——河北唐山　关慰晴

●女巫迪迪：你好！我是你在《天堂Ⅱ》4服里的好友“白蛉MM”的弟弟。我姐姐很希望再和你聊天，并希望你振作起来，尽快回来呀！——北京　刘源

大话热点　本期热点：《魔兽世界》

●我觉得这款游戏特有带入感，这是我第一次如此喜欢一个网络游戏。——辽宁普兰店　孙浩泰

●魔兽世界就不是人待的地方，小心被干掉！——甘肃兰州　张龙

●有伟大的团队精神和兄弟间的友情，缺少青涩的爱情（部落的写照，仅属个人观点）。——陕西西安　辛皓亮

●我想要的世界并不是这样的。自由的世界不应有不公平的存在，更不应有欺骗与强夺。——广东广州　司马神威

●我已经认证了CD-KEY，可不代表我会玩下去，这取决于代理商，跟游戏本身无关，即使它是这么的吸引我。——北京　贾涛

●我相信，两年后国内玩家的素质必定会赶上“美服”的玩家，因为，自强不息一向是中华民族的传统美德。——湖南新化　袁江

●尊重规则，抛开偏见，改变习惯，享受自由。——新疆乌鲁木齐　周正

●如果你不知道什么叫丑陋，请创建一个人物；如果你不知道什么是晕眩，请游戏15分钟；如果你不知道何谓欲罢不能，请再继续45分钟！——天津　李迪

有奖调查

清晰完整地填写调查表并在当月内寄回杂志社的《家游》读者，将有机会获得“YOMI酷玩街”的精选礼品，抽奖名额为30名。您可以在以下两种礼品中选择一种并在调查表上注明：

A. 海贼王人物集合纸模

B. 火影水晶钥匙扣







有奖回函，内测帐号大赠送

《锤锤 Online》让我们怀念起红白机，怀念那纯真的岁月。《锤锤 Online》有着类似 FC 上雪人敲冰砖的场景。层层叠叠的砖层上，你化身为一个拿着大锤子的 Q 版小人，敲击你对手脚下的砖块，使他摔到下一层，这样你就能够获胜，听起来是不是很简单？

该游戏已由掌上灵通正式代理，并将于 2005 年 7 月开始限量内测。为了让众多读者能够早日接触游戏，我们特举办此次《锤锤 Online》内测帐号发放活动，将向《家游》读者提供 200 个内测帐号，只要填写并寄回第 7 期读者调查表，就有机会得到内测帐号。另外，将以下问题正确答案填写在调查表背面的读者还可以参加幸运抽奖活动，奖品是掌上灵通公司提供的《锤锤 Online》主题精美周边礼品，包括 20 个手机挂件、8 件 T 恤和 2 个玩偶。

1. 《锤锤 Online》在中国是由哪家公司运营的？

2. 《锤锤 Online》每局的时间限制是多少？

3. 《锤锤 Online》支持窗口模式吗？

（答案可在本期杂志和《锤锤 Online》官网（www.ggmmin.com）找到）

回函截止日期：7 月 20 日（以当地邮戳为准）

帐号发放日期：7 月 21 日～23 日

《征服—风云天下》有奖注册活动简介

爱“拼”才会赢！为了 30 万，拼了！

注册就送礼！总价值 30 万的精品 MP3、U 盘任你拿



为庆祝《征服》正式运营两周年，天晴数码公司继推出游戏资料片《风云天下》后，又提供总价值 30 万的数码奖品作为回馈，感谢新老玩家对《征服—风云天下》的喜爱和支持！

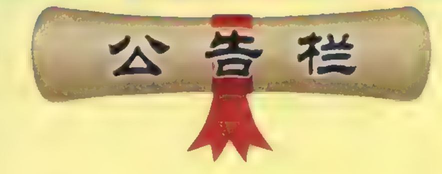
具体活动规则如下：

1、依照活动单页剪下 12 张拼图，并按照单页背面正确图将之重新拼齐，此时会在单页背面看到活动网址，请在网上继续参加活动

2、依照线索的网址登陆后，输入《征服》帐号（未注册用户请注册《征服》帐号），按要求留下个人数据，参与最终抽奖

3、活动期间将随机抽取有效参与者，并派送数码奖品

（活动最终解释权归天晴数码公司所有）



公告栏

〔邮购指南〕

读者可以通过当地邮局汇款购买杂志。邮购时请在汇款单附言栏写明需要邮购的刊期和数量，平邮免收邮费，如需挂号请加寄 3 元/本的挂号费。由于平邮过程中可能发生无法预知的丢失损坏等情况，给读者造成不便，因此推荐使用挂号邮购方式。

汇款地址：北京市海淀区恩济庄 18 号院 1 楼 1104 室
收款单位：《家用电脑与游戏》邮购部
邮政编码：100036
咨询电话：010-88115658
电子信箱：publisher@playgamer.com

〔征稿启事〕

每一位读者都有可能成为《家游》的作者！你可以在杂志各个栏目现有文章的内容和格局中获得参考。

■新作速递：国内外电脑游戏新作情报和初评。
■极限攻略：流行电脑游戏攻略和要点心得。
■家游竞技场：你所了解和经历的竞技赛事、以 CS 和魔兽为代表的流行游戏战报、技巧解析等。
■游戏科技：谈谈与玩转电脑、玩好游戏相关的产品和技术，还有模拟器等同样好玩的东西。
■文渊阁
□游戏文学：这是那些梦想尚未结束的人的天堂。游戏小说是最常见的体裁，其它散文诗歌之类不限。
□K 文：“K 文”指文章的字节数在“1K”左右。不长不短的千字杂文符合网络社会快速的阅读节奏，你可以就游戏生活中的经历和感悟作些描述，来点宣泄，观点鲜明一点，风格酷烈一点。
■玩家广角
□历史：经典游戏纵向回顾，这需要你对游戏的高度热爱和独到研究。
□文化：游戏文化横向漫谈，这里的发挥空间完全是属于你的。
□图鉴：游戏海报、原画设定、包装赏析等等，关于游戏的图片记录。
□幽默：关于电脑和游戏的原创或摘编的幽默笑话及漫画。
□周边：游戏连带产品（如玩偶模型）、衍生产品（如改编自游戏的影视作品、COSPLAY）及关联产品（与游戏相关的影音、动漫等）的评介、收藏，你的消息够灵、眼界够宽的话，就秀给大家看。
□生活：游戏玩家的相关生活习惯、消费风尚等，展现你精彩的生活。
■大话家游：只要你来信、寄调查表、在论坛灌水，就可能登上杂志！

投稿地址：北京市海淀区恩济庄 18 号院 1 楼 1104 室《家用电脑与游戏》编辑部
邮政编码：100036
电子信箱：play@playgamer.com
注意事项：请在来稿中注明所投栏目名称。推荐使用电子邮件投稿，正文文本请采用 TXT 格式，附图请用 90%图像质量的 JPG 或 BMP 等格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊，若时间上有特殊要求请在来稿中说明。

〔2005 年第 5 期读者调查问卷统计结果〕

读者对本期杂志的总体印象：

非常好	35.8%
还不错	53.5%
一般般	8.8%
不太好	1.9%
糟透了	0.0%

本期读者最喜爱的文章：
文渊阁：我爱暖风我爱水蓝天
本期读者阅读最不舒适的版页：
极限攻略：地狱神探屠魔全攻略

〔2005 年第 5 期问卷调查幸运读者名单〕

浙江宁波	俞琦	湖北武汉	廖云弢
云南玉溪	冯璐	北京	于鹏飞
辽宁鞍山	苗显生	河北任丘	任莉
天津	张钰	湖南长沙	何亦声
广东肇庆	袁豪	北京	马瑾瑾
河北唐山	赵振华	广西南宁	王宪峰
河北石家庄	李建强	安徽合肥	张璇
湖北宜昌	彭彦伟	山西太原	孙大海
天津	余光	福建厦门	王祖明
黑龙江牡丹江	张江	浙江宁波	杨兴举
北京	沈威	江苏无锡	叶承刚
甘肃兰州	贺华	内蒙古包头	蔡知文
陕西宝鸡	刘继贤	上海	程文建
四川成都	万征	新疆乌市	赵忠同
山西大同	郁志铭	山东淄博	李哲

（奖品为宝德网络提供的《战国英雄》点卡一张及精美游戏周边礼品一份）

■本栏目属于所有《家游》读者，内容来自读者来信、回函、论坛发言和部分投稿。在此可以有面向《家游》杂志、业界环境、玩家状态等周遭一切发表的意见、感想或是随便什么，所刊登文字仅代表读者个人观点，与《家用电脑与游戏》杂志无关。

家游派 会员天地








第三届CHINAJOY大展如约在7月21～7月23日于上海召开，届时全体小编将亲临上海不分昼夜的跟进展会全程及进行本届《展会日报》编辑、发行工作。那么这次给大家准备的活动是什么呢？赶快来看看吧！

上海地区活动

1、大展门票派送。上海读者执第7期杂志，即可到《家游》驻沪记者站换取展会门票，赠送数量有限，先到先得。领取时间7月16日～17日每天14:00至18:00。咨询电话:021-58787033；地址：浦东乳山路114弄2号301室（东昌路地铁站附近）。

2、会员礼品独享。展会三天，会员执填好的第7期杂志调查表、会员卡到《家游》展台，即可换取精美游戏周边礼品。参加全国范围的"友情专递"活动，另有鼓励奖品一份。

3、CHINAJOY串串烧，每天500份奖品赠出。具体办法：免费领取当天的《CHINAJOY官方展会日报》一份，到"串串烧"活动指定厂商展台获得"活动贴纸"。集齐任意十家贴纸，就可以到《家游》展台换取精美游戏周边礼品一份。数量有限先到先得。

礼品换领时间：7月21～23日，每日11:00～12:30、15:00～16:30

全国范围活动

1、《CHINAJOY官方展会日报》随机送。面对非上海地区"家游派"会员，将有600份日报送出。我们将采用邮寄方式在7月底前全部寄出。

2、友情专递。众所周知，一年一届的玩家盛会CHINAJOY将常驻上海。为了让更多的朋友能够享受到大展带给我们的喜悦，《家游》号召参加大展的所有会员家友，用一件自己亲自获得、你认为最具意义的展会纪念品作为礼物，并从指定城市中选出你最想赠送的地区朋友，我们将按照你的期望，从选中地区的会员中任意抽中一位，将礼物及带有小编集体签名的赠言卡送到幸运会员手中。

3、幸运抽奖。请非上海地区的会员认真填写第7期调查表寄回，我们将随机抽取100名幸运会员，将展会礼品寄到你手中。

会务导航

1、经与米格公司协商，参加第5期杂志竞猜获奖并尚未领取手机游戏奖品的读者，将获赠由米格公司提供的周边礼品一份。奖品即日以邮发形式寄出。

2、因篇幅限制，"交友天地"暂停一期。

3、第6期读者回函中，编辑部收到了不少读者寄来的礼物，偏巧寄礼物的朋友全是咱们俱乐部的新老会员。草地一时心花怒放，赶着让YOMI给它那些宝贝照相的时候，把这些可爱的礼物也摆摆Pose照相喽！大家找找看，哪样是你寄来的？呵呵……



会务助理招聘

为进一步制造现场"家"的气氛，本届China Joy大展《家游》将改变对外招聘会务助理的做法，而通过《家游》读者进行公开聘请，除了你自己，你也可以推荐自己的亲朋好友来参与。请通过电子邮件或邮发信件将所需资料发往我们的信箱。具体参与办法见下：

● 人员要求：女生2名，男生1名。形象气质较好，女生身高在168～175cm之间。在展会时间内将全程协助《家游》现场工作。

● 应征资料：简单的个人介绍即可，请注明姓名、年龄、性别、联络方式，同时附生活近照1张。

联系邮件：sky@playgamer.com

联系地址：上海浦东乳山路114弄2号301室，200120

《家用电脑与游戏》杂志社

－上海代表处 辛普森（收）

● 你的酬劳：China Joy三天有偿服务；精美周边礼品一套；《家游》编辑签名、合影等任何非BT要求……

● 入会办法

1. 直接入会：《家游》不定期提供入会机会，填写读者调查表或参加编辑部组织的现场活动等。

2. 购物入会：只要在"酷玩街"购物，购物金额不限，均赠送会员身份。

3. 会员身份确认：《家游》开放的所有入会机会，均以你获得的"家游派"会员卡为最终身份确认。获得会员卡的方式根据不同入会形式各有具体办法，详见活动说明。

● 会员权利

1. 有更多机会受邀参加由"家游派"俱乐部举办的各类精彩活动。

2. 会员天地栏目不定期推出全国会员互动活动，除了特别惊喜，更有机会在杂志中展现个人才艺。

3. 均可以最惠的会员价格购买"酷玩街"任意产品。

4. 不定期收到《家游BT版》，收录小编趣闻逸事、游戏业界内幕花絮和会员交流信息等多种内容。

大考小考全搞定，轻松暑假就到来！悠长假期，你可以玩游戏、赏大片、伸个懒腰看动漫。跟Yomi去暴风老巢吧，地下宝库的钥匙就在你手里，每样宝贝都不容错过。暑期档的电影大片，经典的科幻巨作，搞怪的动画剧场，有太多的精彩等待来你来发掘。哦，梦幻般的暑假，Yomi要幸福的晕过去了！

对了！家友们可别错过了即将盛大开幕的Chinajoy3!记住，Yomi和你有个约会。

会员征集进行中

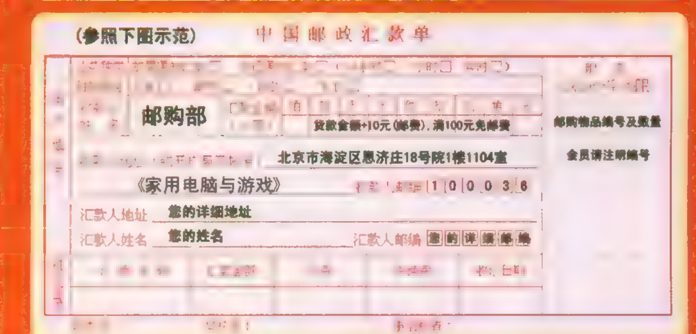
非会员用邮购价购买任意一款产品即能成为会员，我们会在给你邮寄产品的同时附上你的会员卡！记得收到会员卡就赶紧和Yomi联系，把你的详细资料通过e-mail或直接打电话告诉我们。

会员热线：010-88146001 转 13（工作日 9:00—17:00）
E-mail :kittyxwm@playgamer.com

邮购方法及注意事项

1、邮资标准：每张汇单不论邮购产品数量多少，邮资一律为10元（含每件包裹的挂号费3元及包装邮递费用，未付邮资遗失不补），一次性购物满100元免邮资

2、请于汇款单附言栏注明邮购产品编号及数量，会员标明会员号。


（参照下图示范）

中国邮政汇款单

邮购部
货款金额+10元（邮费），满100元免邮费
北京市海淀区惠济庄18号院1楼1104室
《家用电脑与游戏》
100036
汇款人地址 您的详细地址
汇款人姓名 您的姓名
邮购物品编号及数量
会员请注明编号

精品产品专区



LICENSED BLIZZARD ENTERTAINMENT PRODUCT

6001—6012号挂饰均含挂绳！价格均为：
邮购价 ¥48
会员价 ¥46


编号：6001
夜精灵徽章（古银）
暗夜精灵徽章：优雅而神秘的种族，美丽的精灵，古老的德鲁依，拥有无限的大自然力量。


编号：6002
亡灵徽章（古银）
亡灵徽章：阴森的坟墓，刺骨的寒气，无穷的黑暗法术，吞噬着一片片尸骨。


编号：6003
兽人徽章（古银）
兽人徽章：野蛮的兽人部落，虔诚撒满的信徒，强大的牛头部族，力量是一切的源泉。


编号：6004
人类徽章（古银）
人类徽章：勤劳的人民铸造了坚不可摧的伟大城堡，各职业配合造就最完美的联盟力量。


编号：6005
风之靴（白金）

编号：6006
风之靴（古银）

拥有速度之靴，再也不会有被人追杀的痛苦了，速度之靴为情侣款，男款为银质比镀白金的女款大1/3，当然速度也快1/3，你不用担心追不上她啦！


编号：6007
雷电之锤（古银）
兽人威猛的近身武器，可以释放雷电魔法远程攻击。


编号：6008
精灵之月（白金）
精灵之月正是赐予月夜精灵魔法和力量的源泉。佩戴它，能感觉到月之女神的力量源泉以及月夜精灵族的无限魅力。


编号：6009
精灵之斧（古银）
月夜精灵钟爱的武器"精灵之斧"，戴上它，我们仿佛置身于神秘而危险重重的圣山，四周都是密密的丛林，头顶是悬挂于苍穹的幽幽之月。


编号：6010
霜之哀伤（古银）
The Frostmourne（霜之哀伤），是玩家梦寐以求的魔兽世界中至高无上的武器。

编号：6011
食尸鬼（古银）
亡灵军团的主力，最基本的亡灵单位，它充满了对亡灵的忠诚和信仰。

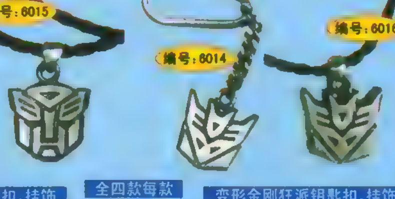

编号：6012
掠夺者徽章（古银）
金属头颅挂饰是每个强悍的掠夺者的身份标识，它标志着勇敢，强悍，无恶不作。


编号：6017
邮购价 ¥15
魔兽攻防战术扑克
扑克牌的四个花色分别由四个种族的常用兵种单位构成，在玩牌的同时可以熟悉每个种族常用单位的攻防知识以及任意两个单位之间的攻防相克情况。

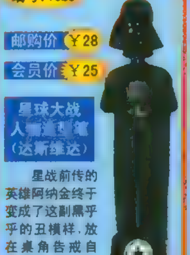
yomi 暑期院线

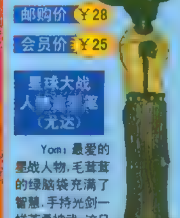
至炫的movie天地，震撼，奇幻，搞笑，怀旧，这里无所不有，电影周边博览之地！yomi的秘密花园！


编号：6013　编号：6015
变形金刚博派钥匙扣、挂饰
英勇的博派汽车人为自由与和平而战，在这性命攸关的时刻他们勇敢地选择了反抗，正义和勇敢是他们的代名词。


编号：6014　编号：6016
变形金刚狂派钥匙扣、挂饰
残忍的狂派霸天虎唯一的目标就是彻底统治宇宙，他们计划要消灭热爱和平的汽车人，邪恶与恐怖是他们的代名词。

全四款每款
邮购价 ¥48
会员价 ¥46


编号：1023
邮购价 ¥28
会员价 ¥25
星球大战人物造型笔（达斯维达）
星战前传的英雄阿纳金终于变成了这副黑乎乎的丑模样，放在桌角告戒自己，要做好人哦。圆珠笔，高16cm。


编号：1024
邮购价 ¥28
会员价 ¥25
星球大战人物造型笔（尤达）
Yomi：最爱的星战人物，毛茸茸的绿脑袋充满了智慧，手持光剑一样英勇神武，这只笔一定能写出好东西来吧！


编号：1028
邮购价 ¥20 会员价 ¥18
星战智者—尤达模型
这款尤达显得更可爱一些，让它担当你钥匙的守护者是多有面子的一件事情呀！高9厘米。



编号：1025
龙猫存钱罐
宫崎永恒的经典，真挚的童趣，毛茸茸的大龙猫，把硬币放进猫猫肚子里，做一个星夜飞翔的美梦。一共四款，邮购时标明编号。塑胶质地，高约15cm。（未标明编号默认为A款。）
全四款每款
邮购价 ¥25
会员价 ¥22


编号：1027
邮购价 ¥35 会员价 ¥32
龙猫超Q模型17款
看清楚，这可是17个造型各异的龙猫哦，不对，里头还有更小的呢！Yomi：这家伙是不是捅了龙猫的窝了 -_-b!!!胶质模型，高约2cm。


编号：3014
邮购价 ¥88 会员价 ¥78
柯南表形红外激光枪
名侦探柯南的随身至强装备，它不仅具有一般手表的各项功能，还加入了红外激光枪的特殊设计，并配备远程瞄准定位光束和便携式放大镜，专门为爱冒险的你设计！


编号：1026
邮购价 ¥77 会员价 ¥75
日本原版头文字D车型抱枕
黑色的碳纤维前盖，没错，这就是高桥凉介的ProjectD改造的AE86，藤原拓海的坐驾，高级太空棉填充，柔软赛车抱枕，抱着它和拓海一起漂移！规格36cm*20cm*16cm。

专属于你的时尚 shopping 地带



yomi 直贩店

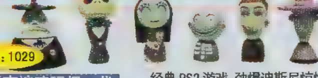


编号:2028

头文字D系列赛车手机链

头文字D剧中各款经典赛车总汇。(A—AE86 TRUENO) (B-RPS13 SILEIGHTY) (C-R32 GT-R) (D-FC3S RX-7) (E-FD3S RX7) (F-AE86 LEVIN) 邮购时请注明编号。(未标明编号默认为A款。)

全六款每款 邮购价 ¥12 会员价 ¥10



编号:1029

圣诞夜惊魂玩偶一代

邮购价 ¥35 会员价 ¥32

经典PS2游戏,劲爆迪斯尼惊悚黑色幽默,圣诞夜惊魂,一起去绑架圣诞老人吧!转动人物的身体,眼睛就会转,怕不怕,不怕就来哦!高约8cm。

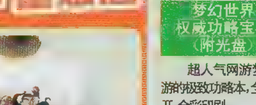


编号:1030

圣诞夜惊魂玩偶二代

邮购价 ¥45 会员价 ¥42

这套模型每个人物的脑袋会随着振动不停的晃悠,跟着Jack一起晃,看你晕不晕!高约6cm。



编号:012

特别家游T恤

邮购价 ¥42 会员价 ¥35

家游十周年庆特别版纪念T恤,100%精梳棉制成,质地优良,穿着舒适。汇款时请注明尺码(XL-175 XXL-180)



编号:038

梦幻世界 权威攻略宝典(附光盘)

邮购价 ¥9.9

超人气网游梦幻西游的极致攻略本,全书16开,全彩印刷。



编号:039

神剑山河

邮购价 ¥9.9

新浪网最具人气的网络游戏小说,另类武侠的典范。



编号:040

玩转电脑不求人!(附光盘)

邮购价 ¥8

家用电脑与游戏2003年增刊,是你立即摆脱电脑菜鸟身份的至尊宝典。



编号:5001

盛大游戏原画设计精选(附光盘)

邮购价 ¥35 会员价 ¥29

极富想象力的盛大游戏原画集,网游迷和动漫迷们至爱经典形象,若想学画画,也会是不错的选择。



编号:5002

游戏漫画(附光盘)

邮购价 ¥19.8

《家用电脑与游戏》杂志社倾情奉献,爆笑游戏漫画精选,全国热买,开放邮购,为未买到的读者提供方便。



编号:5006

仙剑奇侠传98版

邮购价 ¥25 会员价 ¥21

典藏老游戏,品位原汁原味的仙剑韵味,体验最初的感动。骨灰级仙剑Fans绝对不可错过。

编号:5007

新仙剑奇侠传(4CD)

邮购价 ¥38 会员价 ¥36

跨世纪的永恒经典,划时代的不朽巨作,脱胎换骨不断淬炼,凄美传说浴火重现,yomi已经找不到更好的词来形容了!



编号:1016

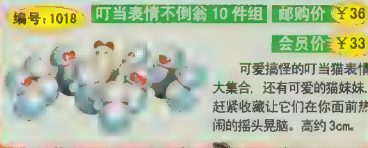
阿拉蕾军装二代7件组

经典军装2代,包括则卷阿拉蕾、阿卡( )战车、栗头老师、马西里特、比斯凯、太郎以及玩尿的阿拉蕾,高约5~8cm。

邮购价 ¥36 会员价 ¥33








编号:1006

棋魂五人组人偶模型

邮购价 ¥25 会员价 ¥23

造型体现的是光与亮对弈,佐为等人观战的场景,实心硬胶材质,做工精巧,颜色柔和细致,平均高约4cm。



编号:1011

CS兵团人物造型8件套

邮购价 ¥20 会员价 ¥15

迷你CS全套警匪Q版搞笑造型,爆笑可爱,摆在你的电脑显示器上是啥感觉,不用多说了吧!平均身高2.5cm,太Q了!

编号:1014

海贼王7款磁吸模型

邮购价 ¥38 会员价 ¥35

关节可动的海贼王人物模型,每款身后都有磁石可以吸在冰箱上当便签用哦!



编号:1018

叮当表情不倒翁10件组

邮购价 ¥36 会员价 ¥33

可爱搞怪的叮当猫表情大集合,还有可爱的猫妹妹,赶紧收藏让它们在你面前热闹的摇头晃脑。高约3cm。




《航海世纪》网络小说丛书(6本)

全套价 ¥96 单本价 ¥17

《航海世纪》主题游戏小说,一套6本,可单独购买,单买请注明编号。(A—《热血东归》B—《天工海魂》C—《山河寂寥》D—《玫瑰的刺》E—《蓝色铁翅》F—《热那亚之龙》)

编号:5010



编号:1012

CS兵团场景大礼包

邮购价 ¥56 会员价 ¥52

第二代CS兵团战斗场景模型,高级PVC材料制成,高约7cm,CS迷们可根据自己的创意布置进攻战略,实地操练战斗技巧!!

编号:1019

海贼王伟大战斗 海图扭蛋10件组

邮购价 ¥40 会员价 ¥38

可爱Q版造型,10款角色专属底托可拼成一幅海图,包括路飞、乔巴、香克斯、妮可、桑吉、索罗、沃帕、寇尼丝、欧姆、埃尼鲁,高约4cm。

编号:2004

火影忍者带道具挂件9件组

邮购价 ¥38 会员价 ¥36

百分百超值火影收藏齐集9款人物和他们的随身法宝,为你创造百分百的回头率。



编号:2011

鸣人青蛙钱包

邮购价 ¥28 会员价 ¥26

漩涡鸣人的零钱包——小蛤,历经自来也和纲手蹂躏后掉进了Yomi的老巢,赶紧来抢!



编号:2012

死神钱包

邮购价 ¥35 会员价 ¥32

正面为黑崎一护半身像,皮革质地,含5个卡袋一个钞位一个照片和一个零钱包 打开规格26*11cm。



编号:2013

宇智波鼬手机包

邮购价 ¥30 会员价 ¥28

超级大帅哥宇智波鼬的飞镖袋,可以绑在手臂上,配有长挂绳 规格18×26cm



编号:2014

我爱罗葫芦造型包

邮购价 ¥40 会员价 ¥38

我爱罗恐怖的沙之葫芦,COSPLAY的必选圣品,日常捏阔的极致武器,打着灯笼也找不到的好包包 规格40*15cm。



编号:2015

火影卷轴书包

邮购价 ¥38 会员价 ¥36

模仿火影卷轴设计,展开就能看见忍者的咒语,长约40cm,有红绿两款,邮购请注明颜色。



编号:2016

犬夜叉Q版二代 铜框挂件

邮购价 ¥22 会员价 ¥20

犬夜叉挂坠二代,这次登场的人物除了犬夜叉小队还有神乐,神无姐妹,可爱的云母终于也出现了。高约4cm。



编号:2020

火影真皮笔记本

邮购价 ¥36 会员价 ¥32

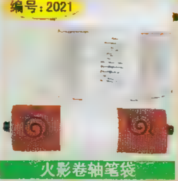
手感极佳的火影真皮笔记本,清晰的木叶纹,复古的扉页及内部纸张让你忍不住马上拥有它!打本规格28cm*18cm。



编号:2018

火影卡卡西笔盒

印有卡卡西图案透明笔袋,酷酷的铅笔上是一枚能盖出写轮眼图形的印章,实用又好玩。规格20cm*7cm



编号:2019

火影鸣人笔盒

这是鸣人的透明笔袋,铅笔上的图章当然就换成了象征火影的木叶标志啦!

每款邮购价 ¥23 会员价 ¥20

编号:2021

火影卷轴笔袋

邮购价 ¥24 会员价 ¥22

和火影卷轴书包同款式,只是缩小版的卷轴,怎么样,配齐一套吧。规格:直径5cm*23cm。



编号:2025

死神挂坠

邮购价 ¥25 会员价 ¥22

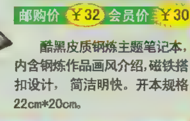
死神新款钥匙挂坠,做工细腻,用料考究,是死神fans的不二选择。高约5cm

编号:2026

火影水晶挂饰5件组

邮购价 ¥32 会员价 ¥30

透明塑料火影周边,做工精细,人物造型逼真传神,高约8cm。



编号:2027

钢炼笔记本

邮购价 ¥32 会员价 ¥30

酷黑皮质钢炼主题笔记本,内含钢炼作品画风介绍,磁铁搭扣设计,简洁明快。开本规格22cm*20cm。



编号:3003

火影手链

邮购价 ¥20 会员价 ¥16

正面为晓组织木叶标志,反面为火影招牌式LOGO,充分彰显火影魅力。




编号:3010

火影真皮腕带

邮购价 ¥16 会员价 ¥13

真皮材质的火影腕带,给纷繁的火影周边带来一丝新意,男生女生带着它都酷酷。



编号:3005

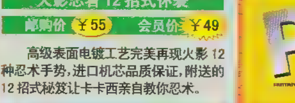
圣斗士项链

这条刻着your sever的项链是圣斗士身份血统的象征,也是圣迷们争相收集的好东东,绝对不容错过!

邮购价 ¥40 会员价 ¥35



编号:3004



火影忍者12招式怀表

邮购价 ¥55 会员价 ¥49

高级表面电镀工艺完美再现火影12种忍术手势,进口机芯品质保证,附送的12招式秘笈让卡卡西亲自教你忍术。



编号:3012

火影木叶项链

邮购价 ¥10 会员价 ¥8

木页标志的坠子配上炫亮的银色铰链,造型简单个性。



编号:3013

我爱罗葫芦项链

邮购价 ¥10 会员价 ¥8

我爱罗把土土的大葫芦背在背上,我爱把闪亮的小葫芦挂在脖子上,别看它小,威力无比。



家用电脑与游戏2004年1—12月杂志(除9月刊)

邮购价 ¥6/本

会员价 ¥5/本

家游的2004年杂志全收录、只可惜没有第9期了,汇款时请注明需要的是第几期。

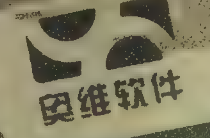

掀起武术风暴
引领
曠古絶學
的少林七十二绝艺
就在这个夏天……
WWW.SHAOLINCN.COM.CN
少林传奇
在線
客服电话：0411-84755035
84755036
84755033
客服邮箱：cs@joyall.com.cn
卓奥科技
电话：0086-411-62912222
传真：0086-411-84755039
（运营）
PLAYCOO
玩酷科技
（开发）

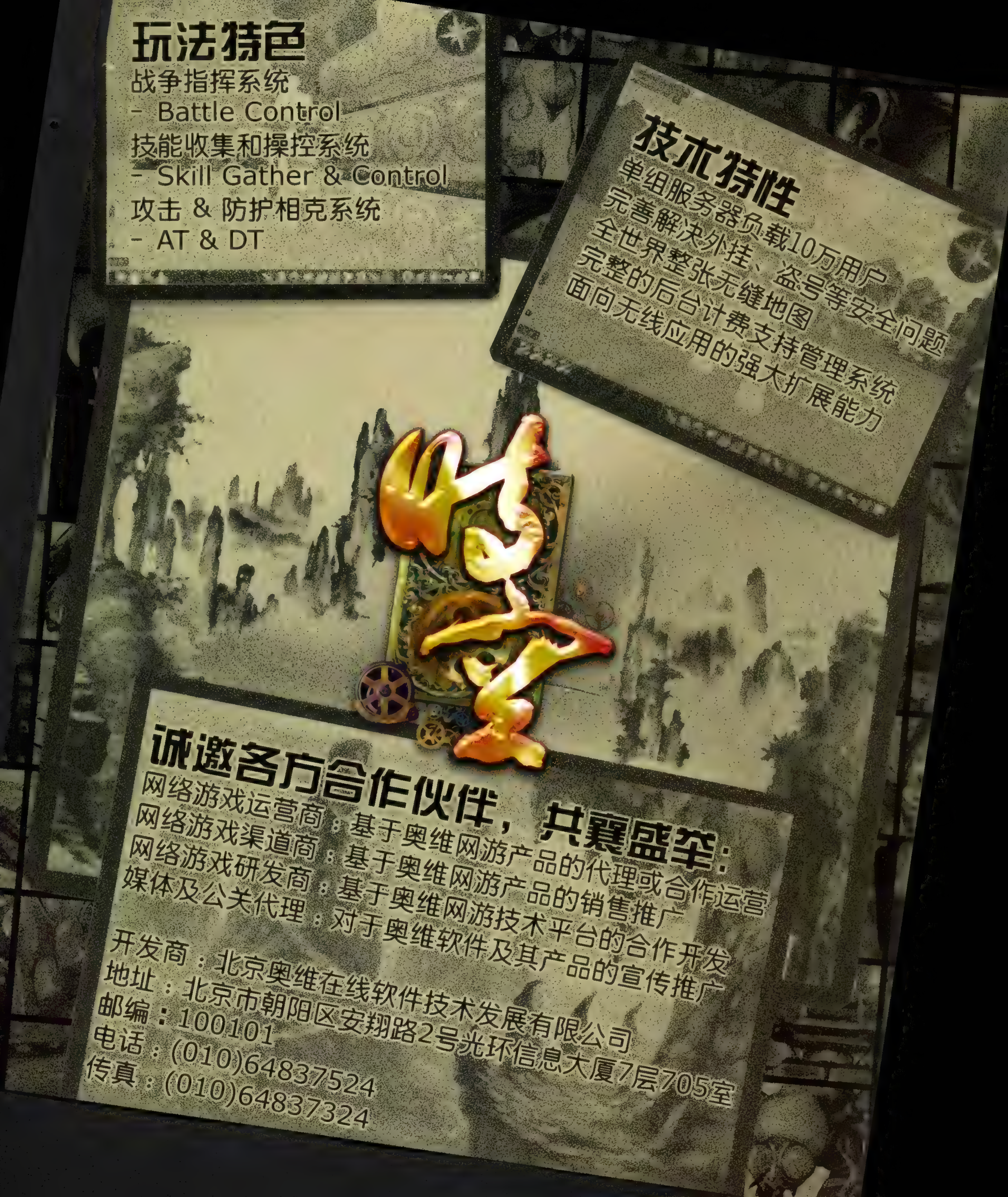
新玩家
PLAYGAMER

ISSUE 131 2005.07

火热招商中

2005 COMING SOON




玩法特色
战争指挥系统
- Battle Control
技能收集和操控系统
- Skill Gather & Control
攻击 & 防护相克系统
- AT & DT
技术特性
单组服务器负载10万用户
完善解决外挂、盗号等安全问题
全世界整张无缝地图
完整的后台计费支持管理系统
面向无线应用的强大扩展能力
诚邀各方合作伙伴，共襄盛举：
网络游戏运营商：基于奥维网游产品的代理或合作运营
网络游戏渠道商：基于奥维网游产品的销售推广
网络游戏研发商：基于奥维网游技术平台的合作开发
媒体及公关代理：对于奥维软件及其产品的宣传推广
开发商：北京奥维在线软件技术发展有限公司
地址：北京市朝阳区安翔路2号光环信息大厦7层705室
邮编：100101
电话：(010)64837524
传真：(010)64837324



游戏集体主义

看哪，这些一起游戏的人

子曰："独乐乐，与人乐乐，孰乐？"
王曰："不若与人。"
子曰："与少乐乐，与众乐乐，孰乐？"
王曰："不若与众。"
——《孟子》

[illegible]
——[illegible]

人是社会性的动物，游戏行为不可避免地会受到这一影响。从婴幼儿时期开始，游戏作为理解社会、适应环境的重要方式，便存在一个从单独游戏到共同游戏的演化过程。许多研究表明，儿童心理的健全发展依赖两种基本的人际关系，一种是亲子关系、另一种是玩伴关系。玩伴关系是儿童在游戏中形成的，来源于对自我的认同和亲子依恋关系的发展，是儿童社会人际交往活动的扩大。

瑞士心理学家皮亚杰（Jean Piaget）称单独假装游戏是最早与最不成熟的象征游戏。美国人类发展学者休斯（F.P.Hughes）认为，许多高创造力的象征游戏是由单独的假装游戏发展而来的，几个孩子平行玩假装游戏，沉浸在各自的想象世界，最后大家能共同合作玩假装游戏，扮演各种角色，象征游戏反映了儿童在想象、假装能力的进步，同时也具有社会互动的功能。美国心理学家帕腾（Parten）则提出儿童社会参与的几种类别，包括无所事事（Unoccupied Behavior）、旁观游戏（Onlooker Behavior）、单独游戏（Solitary Play）、平行游戏（Parallel Play）、联合游戏



(Associative Play)、合作游戏(Cooperative Play)。倘若某个儿童始终难以与他人一同游戏,这通常是孤独症(自闭症)的一种表现。以著名的蒙台梭利教育体系为代表的儿童早期教育模式,则把引导儿童从单独游戏过渡到合作游戏作为教学重点之一。

孩提时代的游戏经历会给每个成人留下深深的烙印,而成人的游戏基本摒弃了学习认知的功能,转变为一种纯粹的娱乐活动。各种场合的公共游戏提供给人们充分的交际条件,像KTV、迪厅、酒吧、会所等等,无不是集体游戏的欢场。这种情境下一个人的游戏如果不是标榜个性或派遣寂寞,那便多少有些社交恐惧症的嫌疑。分析人类社会形形色色的游戏,会发现它们多数情况下都不适合一个人单独进行,因为一部分游戏必须有至少一个对手或伙伴,另一部分游戏虽然可以采取诸如"左右互搏"的办法聊以自娱,但很可能标志着一种不正常甚至非健康的状态。真正为单独游戏提供足够可能性和自由度的,是电子化的游戏。

无论街机游戏、家用视频游戏还是电脑游戏,都利用现代虚拟现实技术和人工智能技术,给玩家搭建了一个游戏的"场"。这个环境根据游戏设定、硬件和其它设施条件的不同,有可能完全封闭,也有可能完全开放。不具备联机功能的众多单机单人游戏,是属于玩家个人的心理镜像,一个唯我独尊的梦想天堂。天堂虽好,却有一个致命的缺点,那就是一切的一切都太过理想,玩家看似随心所欲的自在掌控,却最终要一次次撞在柔若无物的完美边界上。欲望太容易被满足的白日梦难免会让人感觉倦怠和乏味,更多的人渴望寻求"人机互动"之外的游戏乐趣,于是多人游戏从电子游戏诞生之时起就获得了广大玩家更为热烈的追捧。

在多人共同游戏的过程中,规则作为游戏的根本要素显现了它的重要性和脆弱性。荷兰学者赫伊津哈(Huizinga)在那本著名的《游戏的人》中,数次提到"破坏游戏的人",这些在临时的"游戏共同体"中触犯或者无视规则的人,会彻底颠覆游戏的秩序,甚至粉碎游戏世界本身,因此又被称作"扫兴的人"。每个玩家在和其他玩家一起游戏的时候,都不希望遭遇到这样的人和事,但很有可能的是,我们自己没准就成了一起游戏中"扫兴的人"。

如果对游戏规则缺乏基本认同,那往往从一开始就不会参与,一些拒绝网络游戏的单机玩家便是这样,他们并不会"扫兴"。导致出现"破坏规则的人"的情况大致有几种,一是对规则缺乏了解;二是对规则不尊重;三是对规则的抵触和反叛,或者几种情况的结合。具体表现有新手对游戏常识和惯例的冒犯,联机游戏中使用作弊软件,网络游戏中使用外挂程序,游戏过程中的种种盲目和自私行为等等。值得注意的是,对游戏规则的理解不同和游戏规则自身的破绽,会使游戏玩家之间的交流产生难以填补的鸿沟。比如,在《魔兽世界》的多个玩家论坛中,关于队伍中物品分配的话题一直争执不断,这里,既表明不同玩家对于角色装备需求的认识存在差异,也体现了暴雪的游戏规则有不够缜密合理之处。暴雪设计了苛刻的装备绑定,却没有为装备划分非常明确的使用限制,在分配时采取玩家自主选择是否投掷骰子的办法,这种需要被约束者"自觉"意识的规则,是一堵四面透风的篱笆墙,因此游戏中所谓的Ninja Loot现象无法规避,有些被视作Looter的玩家还会觉得憋屈。《魔兽世界》中另一件被玩家广泛谈论的事情是PVP荣誉系统和玩家在PVP中采用的种种手段。其实首先,不喜欢PK的玩家应该选择PVE服务器,而不是抱怨游戏中的危机四伏。其次,偷袭、群殴、欺凌低级玩家、守尸之类说起来"卑鄙下流"的行为,在《魔兽世界》PVP服务器规范条款中是被允许的,它的描述是"当PVP协议形成时,目前正实施的反骚扰规定不适用PVP服务器。玩家能够通过战斗来处理冲突,游戏管理员(GM)仅在极端情形下才会介入。通常被认为是'可耻'的行为将被视为PVP技巧,而不再视为骚扰。"在此局面下,被认为是"破坏游戏的人"恰恰是符合游戏规则的,这种反差未免会让一部分玩家郁闷,甚至心灰意冷。

同样会对多人游戏的趣味带来重要影响的还有游戏中的礼仪。这种礼仪部分来自于现实生活中的传统,部分来自于游戏世界中的积淀。问候、感谢和道别是最常见的礼仪,但也经常被遗忘和忽略。在联机或网络游戏中,玩家之间保持沉默或缺乏友好沟通的队伍和竞技房间是无趣的,虽然这无碍规则。从另一个角度看,一个彼此熟悉、默契或者气氛融洽的游戏团体,会成倍地增加游戏对于玩家的吸引力和粘着度,一个行为得体谈吐优雅的游戏对手也会令玩家惺惺相惜。游戏厂商不断开发多人版本和具备多人共用功能的游戏正是基于许多类似这样的特点考虑的。

多人游戏的技术和装置,从几个人的家用机游戏,十数人的街机对战,到上百人的LAN Party,数千人的MMO游戏,一直在快速发展和完善着。未来一个人能和多少玩家一起游戏呢?从网络带宽、显示设备面积和游戏内容控制的角度看,这个数字终归是有限度的;但从网络的全开放性、服务器的持续扩充能力以及邂逅玩家对象的丰富可能来看,这个数字又是难以估量的。但无论多人游戏发展到何种程度,纯粹的单人游戏依旧不会消失,相当数量的多人游戏也会保留单人游戏的可行性。因为,世界上总会有形单影只的玩家,人也总有一些时候需要回归属于自我的静谧角落。不能忍受孤独的人,通常是最糟糕的同伴。

上篇:昨天·今天·明天

——我们一起游戏的故事

一、小众时代

多人游戏的雏形早在游戏诞生的初期便已经出现了,最先设计游戏的人似乎已经想到了自己的娱乐作品要满足多人一起娱乐的需要。尽管早期的游戏系统极其简单,也没有更为华丽的外在表现,但游戏本身所体现出的娱乐性却是如今所有大型游戏的基础。在此我们只想讨论早期游戏所包含的多人娱乐模式,现在看来,这种原始的游戏模式同样蕴涵着今天所有大型多人游戏的乐趣根源——协作或者竞争。从游戏获得的根本乐趣角度来看,新旧游戏之间并没有本质的不同,两者的差距其实只在于技术层面上,而其中更主要表现在参与人的数量差异。因此,我们称早期多人游戏流行的年代为"小众时代"。

最原始的对抗——乒乓大战

诺兰·布什纳尔(Nolan Bushnell)——当之无愧的游戏机之父,我们熟悉的《乒乓大战》(Pong)便是出自此君之手。最初的"Pong"是以投币式游戏机的样子被安放在一家酒吧之内,很快便受到了极大的欢迎。



诺兰·布什纳尔

最初的"Pong"在形式上非常简单,屏幕上只有一个小点(乒乓球)在左右两条由玩家控制的竖线(球拍)之间来回弹跳,失球次数最少的一方得分最高。后来随着"Pong"在更广泛的游戏平台上推出,游戏的模式也变得丰富起来。尽管画面依然那么简单,但人们可以通过它享受到更多乐趣。



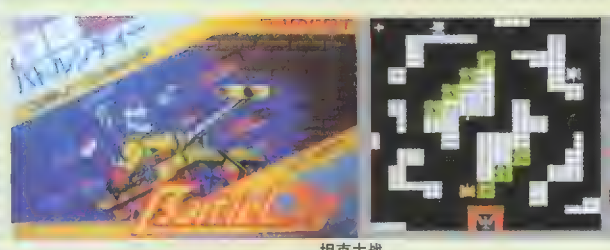
pong

"Pong"作为街机的鼻祖,同时它也是第一款支持多人共同娱乐的电子游戏。游戏本身体现出类似传统体育项目的竞争性,参与游戏的双方同样是在激烈的对抗中感受游戏的乐趣。事实上,诺兰·布什纳尔并不是电子游戏之父,他一生中也没有制作多少款经典作品,但正是他才真正教会了大家如何去玩游戏。

这里还有一点要说明一下,"Pong"并不是全球第一台投币电子游戏机,真正的街机鼻祖是布什纳尔在1971年制作的《电脑太空》(Computer Space),那该作品因为操作的复杂性,所以被大多数人忽略了。

最著名的合作——坦克大战

如果谈到FC上著名的双打合作游戏,首先想到的就是NAMCO制作的《坦克大战》(Battle City)。游戏中玩家需要操作着己方坦克,在复杂的场景环境中消灭敌坦克,同时保护我方脆弱的司令部。尽管游戏提供有单人游戏方式,但单打独斗面对四面八方呈包围态势的敌

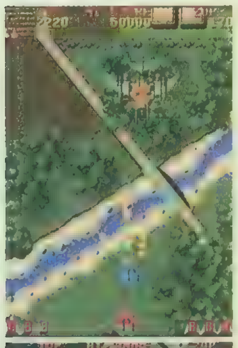

坦克大战

人，却是有着相当难度的，这就无形中要求玩家之间的默契合作。游戏中还有另外一个体现着协作精神的细节设定，当一位玩家失去了所有生命数之后，他可以从一起游戏的伙伴那里借用生命，从而继续参加战斗。游戏就是这样一个虚拟的世界，人们总能在这里抛开一切现实中的复杂关系，表现出单纯、善良、无私的一面，真正的亲密无间。

综合来看，游戏的最大特色是引入了合作与竞争并重的机制，玩家在运用攻防策略共同御敌的同时，还要在消灭敌人的数量上展开竞争，这种模式在后来的众多游戏中被广泛应用。

最常见的联手——街机双打

随着街机游戏的发展，诞生了各种风格类型的作品。这其中，除了一些早期的作品外，全盛时期的产品都是支持最少两人共同游戏的。这里我们要说的是最具代表性的，且时至今日仍在各种街机厅中流行的纵版射击。



雷电

在这种类型游戏中，不乏曾被广泛誉为绝世经典的作品。相信不少老玩家都会记得1990年由SEIBU KAIHATUS公司制作的《雷电》（Raiden），该作品便是凭借独创的合作理念，一举在同类作品中脱颖而出。《雷电》最大的特点就是“合机”，当主机和副机重叠在一起时，会发出威力无比的星星。这种强调合作的手法至今仍为“雷电”系列独有，也许是该系列过于成功了，其他公司总不希望背上“剽窃”的罪名。

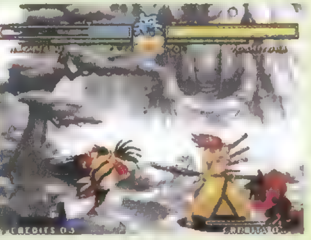
除“雷电”独创的合作模式外，大多数纵版空战射击都是用合作控制局势的手段来体现合作的。参与游戏的玩家不但要有快速的反应和高超的闪躲技巧，另外还要根据关卡设计，有效地进行配合，压制敌人疯狂的进攻，将主动牢牢掌握在我方手中。

近几年空战游戏的风格似乎有所改变，配合铺天盖地的疯狂弹幕，更多体现个人非凡技巧的作品相继出现，例如经典的“194X”系列。常常在街机厅里见到些孤独表演飞行技巧的玩家。这也许是由于街机市场的萎缩，再加上大型3D体验式街机的冲击，很少再有人会热衷于研究这种老古董式的原始游戏了。

最激烈的竞技——格斗游戏

自“街霸”诞生以来，支持两位玩家同场竞技的格斗类游戏便在街机和家用游戏机平台上长盛不衰。从2D到3D，格斗类游戏的外在


KOF


侍魂


死或生

表象得到了质的飞跃，同时，内在的格斗技巧系统，物理系列和场景的互动性表现等方面，也都得到了相当程度的丰富和加强。

抛开以上那些游戏系统和模式的改进，游戏本身乐趣的根源——“对抗”——必然永远不会改变。回忆一下格斗类游戏发展的历程，从赤手空拳的“街霸”，到刀光剑影的“侍魂”，再到明星云集的“KOF”，2D形式的格斗游戏发展到了极至。当3D技术成熟之后，我们便有了更自由的格斗舞台。老牌“街霸”和“KOF”在此时期也都以3D化形象露面，但似乎一些后起之秀显得更为抢眼，“铁拳”、“VR战士”、“刀魂”、“死或生”才真正展现出3D格斗的全新魅力。

纵观格斗类游戏的发展，我们可以看出，尽管每一时期代表作所表现出的视觉效果更绚丽，更细腻，更震撼，但游戏本身还都是以挑战对手为根本目的的，而所有那些外在表象都只是为了使这种“对抗”变得更激烈，让参与的人感觉更兴奋，从而更投入。

小众合作的颠峰——N人街机

双人版游戏终究不能满足人们共同娱乐的需要，于是革命再次由街机平台掀起，“N人街机”诞生了。“N人街机”是指至今所有允许4人或4人以上玩家共同游戏的街机。目前市面上见过的大型模拟式街机可以支持8人同时连线游戏，不过从当今电脑技术角度考虑，支持更多人同时游戏也并非难事，所以本文暂且将这种大型街机称为“N人街机”。

在早期的“4人街机”时期，代表性作品通常是那些横版动作过关游戏，而其中最著名的作品应该算是《三国志Ⅱ》了，当年街头巷尾各家街机厅中都会看到它的身影。细腻的画面，华丽的武将技，激烈的战斗场面，是游戏的主要特色，而游戏的最大乐趣却在于众人联手登场作战。混乱的战斗场面，团队的亲密协作，才是我们真正想要的。

与“三国志”风格类似的作品还有很多，其中也不乏经典之作，相信很多玩家都还会记得《名将》、《恐龙快打》、《圆桌武士》……等等那些代表我们童年记忆的东西了吧。

在街机革命的启发下，家用游戏机平台也在向着多人方向发展，在不借助网络功能的前提下，世嘉的当年的DC已经可以支持4人同时游戏，而随着网络时代的来临，各种游戏主机也都不约而同地向着网络化方向发展。多人游戏大势所趋。



三国志Ⅱ

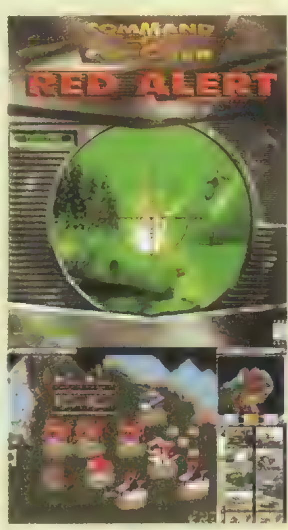
二、中众时代

家用电脑的出现把喜爱游戏的人们禁锢在了家中，曾经火爆一时的街机厅变得日渐萧条，人们开始习惯独自在游戏的世界中闯荡，体验游戏曲折的剧情，欣赏华丽的画面。这一时期，合作与对抗游戏开始被人冷落，大家似乎更乐于参与传统意义的角色扮演娱乐。这种类冬眠的休整期并不会持续太久，我们的生活还是需要更多激情。

当家用电脑的普及率达到相当程度的时候，多人一起游戏的要求再次突显，于是借助局域网络的功能，多人连线版游戏，或者说多人游戏模式开始频繁出现。多人游戏的“中众时代”来临。

集团作战——策略游戏

在 PC 平台上，策略类游戏应该说是最早支持多人游戏的类型。且不说大家非常熟悉的集体娱乐项目——“大富翁”类桌面游戏，就在传统的回合制策略游戏当中便有不少集体项目。这里首先要提到一款并不支持联线功能，但又有多人模式策略游戏——“三国志”，在早期电脑普及率相对较低的时期，不少喜爱此题材的玩家会在一台电脑上，共用一只鼠标，各掌管一个国家，并肩统一天下。在这种形式的多人游戏当中同样充满了合作的乐趣。



命令与征服：红色警报

真正实现局域网联线对战的回合制策略游戏当然要说“魔法门英雄无敌”。游戏中相对简化的经营部分，为参与多人游戏的玩家节约了相当多的时间，而完善的资源、兵种和技能系统，又为策略性的体现提供了丰富的可能。玩家需要在属于自己的回合中，合理适时占有资源，建造相关设施，生产有效的兵种，以求在与其他玩家的战斗中获胜。当然，回合制多人游戏还只是传统棋牌类项目的数字化延续，而真正利用现代技术将多人游戏模式发扬光大的，则是即时策略类作品，至少此类游戏在表现力上是前所未有的。

只要说到即时策略游戏，我们就不得不谈到 Blizzard 与 WestWood。WestWood 推出的里程碑式作品《沙丘 II》（Dune II），开创了全新的游戏类型“即时策略”，而 Blizzard 的奇幻风格《魔兽争霸》（WarCraft）才真正完善了该类型系统。在此后两家公司的竞争当中诞生了众多系列精品，这其中有两款具有非常意义的作品给我们留下了深刻的印象。《命令与征服：红色警报》（Command & Conquer：Red Alert）推动了国内多人联线对抗的开展，而《星际争霸》（StarCraft）则将即时策略多人游戏形式推上了顶峰。



星际争霸

让我们继续回到多人游戏的主题。事实上，多人进行的即时策略游戏，在形式上长期以来一直延续着传统，优秀作品的成功总是表现在多兵种的平衡性，以及对战地图的合理设计上。综合来看，曾经红极一时的“红警”也许在这两方面都未必出色，但凭借现代题材大规模作战的特点，而使得不少玩家当年在网吧中流连忘返。真正在以上两方面达到近乎完美的还要说是“星际争霸”，Blizzard 一贯精益求精的态度，最终造就了这样的经典名作，至今仍有少数玩家沉迷其中，而时下流行的 WC3 似乎根本不值一提。

在传统的多人游戏形式下，即时策略类游戏似乎已难有所突破。强调对抗的节奏和策略的平衡性自然就要限制游戏的参与人数，8 人对战已经达到了传统形式的极限，但人们似乎并不想，也不需要突破这种极限。的确，这还是中众娱乐时期的产物，大多数经典战例，也都是在 1v1 的对抗中产生的。

CS 与中众游戏精华——小组战术游戏

FPS 自诞生以来，便具有着明显的多人游戏特质。1994 年由 id Software 推出的《毁灭战士 II》（DOOM II）已经能支持最多 4 人联线对战了。一切的进步总是要在技术的基础之上，随着网络技术的发展，原始的“死亡模式”已经不能适应玩家的需要，更多人参与的“夺旗模式”开始流行起来，人们已经不再满足于单纯的对抗，而这正是小组战术游戏的前身。

小组战术射击游戏的诞生，似乎应该从《彩虹六号》（Tom Clancy's Rainbow Six）算起，丰富的武器装备搭配实现了真正的多兵种配合作战，高度的拟真性再现了实战的残酷。然而制作者似乎忽略了拟真性对游戏性表现的负面影响，游戏节奏因此变得缓慢，而人们正是对这种缓慢的节奏难以适应，所以最终导致了游戏的失败，只有少数对体验真实情有独衷的玩家才会对该系列表现出更大的兴趣。此时，一些对游戏有着更深入理解的人们创作了《半条命：军团要塞》（Half-Life：Opposing Force），这是一款基于“半条命”引擎（该引擎的根本事实上来自《雷神之锤 II》）制作的多人联线版游戏 MOD，一年后在此基础上诞生了轰动世界的《半条命：反恐精英》（Half-Life：Counter-Strike）。



彩虹六号

CS 的成功自然首先要得益于它的题材，正如当年“红警”的成功一样，现代化武器装备总是能迎合大多数玩家口味。然而，为什么前面我们提到的那些同样题材的作品没有取得如此成功呢，CS 必然还有其过人之处。快节奏的对抗是其中的原因之一，而另外一个关键就在于游戏中对抗与协作的直观性上。战斗发生在完全对立的两方之间——警与匪，作为其中的一个作战单元，你所要做的只是配合队友战斗、战斗、再战斗，完全不必考虑什么兵种特性。如果没有特别的目的性，你甚至可以玩得更随意，什么所谓战术都可以抛在一边，只要跑动、瞄准、射击。游戏的胜败条件也并不复杂，最常见的肯定是那种体现简单攻防的“拆弹模式”了。也许从某些角度看，游戏真的并不需要有那么大的容量，那么完善却复杂的系统，支持那么多人一起凑热闹……其实，简单、直接的游戏娱乐才更适合现代人的生活节奏。

在互联网还不发达的时代，CS 的成功推动了国内网吧的兴起，而网吧又提供了广阔的多人游戏平台。当参与的人越来越多的时候，人们开始想要把这种娱乐提高一个层次，为它下一个名正言顺的定义了，于是就有了“电子竞技”。

专业化对抗——电子竞技

突然一夜之间，“电子竞技”这项对于大多数人来说原本非常陌生的游戏活动，被冠以第 99 项体育运动的名头，游戏真正登堂入室了。而原本在网吧中单纯的个人间对战，也从此成为了一种商业行为，并开始向全社会推广。



电子竞技

电子竞技运动的开展，自然需要更多人的广泛参与，这种参与已不单单表现在参加比赛的人数上，所有与运动相关的组织人员和观众都应该是参与娱乐的个体。进行比赛的人们可以从中享受对抗的乐趣，比赛的获胜者更可以得到额外的认同和尊敬，而对于场外的观众则享受着欣赏高水平对抗的乐趣。从这个角度来看，电子竞技运动的开展，使得原始对战娱乐的意义变得更广泛了。

电子竞技从理论上讲，是将电子游戏娱乐的范围扩大化了，它让更多的人在同一时刻享受到了各种不同的游戏乐趣。这是电子竞技真正的意义，同时也是作为体育运动广泛开展的前提。然而目前我们所说的这些还只能说从理论角度讲的，国内的电子竞技运动现状并不容乐观。尽管商业化行为的热度仍在攀升，但原本应有的特性却并没有得到充分体现，真正参与此项运动的人还是少数，更不用说原本设想的广泛娱乐了。如果不能尽快改变目前的状况，以新的参与形式和传播手段来运作，可能不远的明天，它刚刚获得的认同，又将淹没在批评之中。

大众游戏前夜——暗黑与 BN

玩家到底需要什么样的游戏？去问问暴雪的设计师吧，他们一定会慢条斯理地拿出件绝对有趣的东西，然后自信的对你说："玩家要的就是这个"。多年以来，暴雪的精品路线一直得到了贯彻，其每一部作品的推出，都可以被冠以"里程碑"的称号。"暗黑破坏神"就是那样一款既简单又特别，同时具有重大意义的作品。

"暗黑"的成功就在于它的简洁明快。游戏几乎颠覆了一切传统 RPG 形式，抛开复杂的游戏系统， 啰嗦的情景对话，你要做的只是对 Diablo 无止境的清算。是什么驱使玩家一遍又一遍机械地重复着简单的游戏呢？精美画面？随机迷宫？还是 Battlenet？

BattleNet

Battlenet：1996 年暴雪公司针对自己的单机产品推出的免费在线游戏服务，很快便成为了世界上最大的在线游戏服务，几乎每时每刻全世界都有十万以上的玩家在上面进行游戏。最初 Battlenet 的设想也许只是为了延长单机版游戏的使用寿命而推出的增值服务项目，但在其推出之后的全球玩家的热烈反应，让人们看到了未来游戏发展的大方向。"暗黑"的 BN 模式具有诸多现代网游系统成分，在每一个玩家开设的游戏中最多可以容纳 8 名玩家同时作战，另外提供有玩家之间的聊天频道，甚至为玩家进行装备交换提供有专用的频道。玩家间在游戏中的关系也有多种选择：伙伴关系、敌对关系和共享经验关系，这里便集中体现出了多人游戏根本的竞争与协作，也让我们第一次直观地了解到真正的 PK。

传统的单人体验式游戏时代从此成为历史，在如今这个信息网络时代，人们更注重集体的娱乐与交流，Battlenet 的诞生即标志着"大众游戏时代"即将来临。

三 大众时代

"一群以协作方式组织起来的同种生物"，这就是人类作为一种社会化动物的简单定义。在互联网时代，人们对全新娱乐方式的追求需要发生了根本的改变，以往简单的 2 人、4 人、8 人，甚至 64 人的互动已经无法满足人们日益膨胀的群体互动娱乐需要，我们需要的是那种近乎社会化的无限互动空间。飞速发展的计算机及网络技术，使这种超大规模的互动迅速变为了现实；同时，这种允许更多人同时参与的娱乐，也成为了当今网络用途的重要体现。电子游戏的"大众时代"终于拉开了序幕。

广义互动娱乐平台——网络游戏

网络游戏就是构建在大型服务器之上的，超大型自由互动空间，其中用游戏的规则勾勒出一个类似现实社会的框架，然而与现实社会不同的是，这里又是一个相对更为自由开发的世界，每个玩家都有完全平等的机会来实现自己的梦想。

游戏最初，每个玩家都会处于同一起点：经验值是 0，等级是 0，只有相关职业的最初级武器和服装，而角色的成长马上就要从一系列协作和竞争的过程中展开了。在游戏这个虚拟世界中，没有哪一种职业是可以独来独往的，因为所有网游的主旨都是要求玩家之间最大限度的合作，所以每个角色都会有自己的特长与弊端。所谓游戏的平衡性这里已不单单是指角色的能力范围，更多的则是如何用原始设定来维持这个虚拟社会的正常运转。



我们是 TEAM



虚拟婚姻

虚拟世界中的竞争关系表现的同样普遍，最直观的就是玩家之间的 PK。尽管以往很多游戏中都会对恶意杀人者予以惩罚，比如变红名，或者被杀后掉落装备等等，但仍然有很多人乐于享受 PK 的乐趣，为的可能是装备，可能是荣誉，或者仅仅是满足个人的暴力欲望。作为原始"竞争"乐趣的集中体现，PK 自然是不能缺少的，而且未来极可能会愈演愈烈。正如 WOW 中，玩家被按种族划分为两大阵营，在种族仇恨和荣誉系统的驱使下，各种规模的玩家间的战斗爆发在世界的每一个角落。

网络游戏在更充分地体现出了"竞争与协作"这两种传统多人游戏乐趣之外，还包

含有一种更自由、更广泛的乐趣——交流。当网络将不同地域的玩家聚集在一个服务器上，人们开始有了更丰富的选择，这里有更多渴望交流的灵魂存在。事实上，游戏中这种交流的渴望源自现实，只是虚拟的方式会让人少了一份尴尬，多了一份坦诚，从而折射出人类更真实的原始本质。

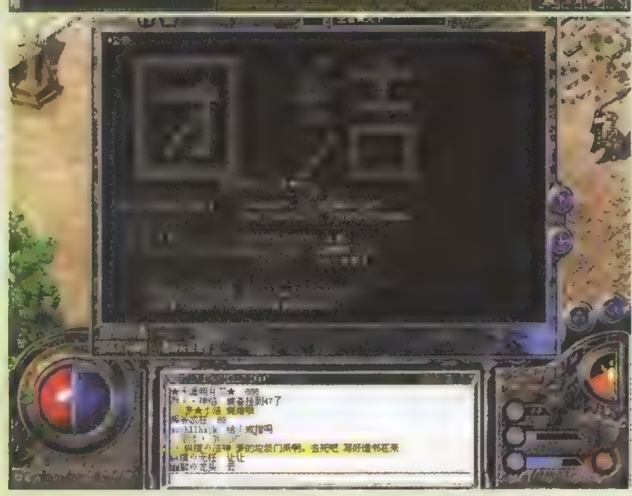
最大的联合团体——工会

在网游这个虚拟社会中，玩家间的互动与交流是游戏的重要乐趣之一，为此在原始规则中，通常会设计有很多可维持的互动系统，比如在玩家间建立夫妻、好友、师徒、社团等关系。这其中以玩家间社团关系最为庞大和复杂，通常我们也会称之为“工会”。网络游戏塑造的就是一种社会文化，满足个人参与集体娱乐的需要，而工会这种大型的联合团体，则正是要带给玩家荣誉感和归属感，形成一种社会氛围。

成立一个工会是非常简单的事，通常只需要准备好一定的费用，找到几个“志同道合”的朋友，向系统发出申请，一个工会就成立了。加入工会的方法就更简单，只要得到工会老大批准，马上你就可以成为某工会的一员。真正融入一个工会之后，你会发现社团的作用并不仅限于更方便的交流方式和空洞的荣誉感。在组织精神和纲领制度的约束下，再加上一位具有人格魅力且能力非凡的老大，整个工会将会象一家现实中的企业那样周密地运转着，并呈现出勃勃生机。

工会内常见组织形式大多与经济息息相关，比如组织内明确的分工；更合理的社团内部交易；不定期的内部活动；甚至对于一些级别尚浅的玩家，还将得高级会员的特别照顾。工会的一切组织如同现实社会一样，都是由利益关系维系起来的，一旦这种关系发生矛盾而破裂，所有人同样会从个人利益出发，作出自己的选择。离开工会同样是非常简单事，你可以随时敲下一段命令代码，或点选功能键完成退会操作。游戏终究还是游戏，自由、快乐才是我们真正想要的。





工会



国战

对抗的最高形式——国战

在游戏的规则之下，人们集合在一起构成了游戏史上最大的联合团体——工会，而工会成长的根本目的自然是为了在与其他团体的对抗中取得优势。在这种大型团队的竞争中，造就了同样大型的斗争方式——国战。

也许在你曾经见过的大型“国战”中，交战双方的人数不过也就在百人左右，相比曾经的单机版联线模式最大支持的 64 人并没有增加多少，但我们这里所说的“国战”并非单指一场大规模战役，而是广义的竞争。正如前文中我们谈到的 WOW 中的阵营种族划分，整个服务器中的所有玩家都分别归属于各自的阵营，而由此引发的种族战争将发生在世界的每一个角落，每一分每一秒都有人在战争中付出生命的代价，好在网游中我们拥有无限的生命。

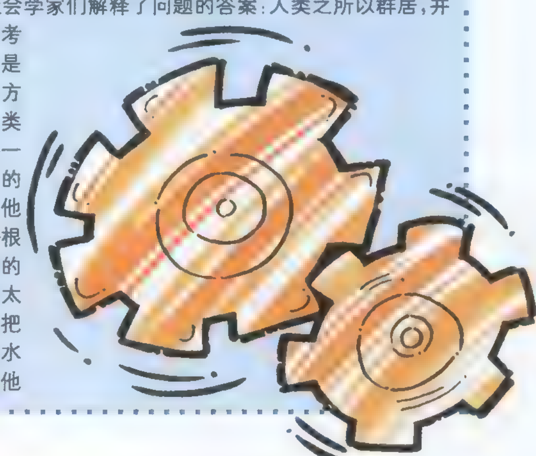
无限扩大化的团队战争，让我们又一次想起了 CS，想起了 Pong。所有的现代化改进都是建立在享受“竞争”的基础之上，同时让玩家体验到更强烈的感观刺激而已。

下篇：快乐，并痛着

——网络游戏中的若干个关键问题

认同问题

自然学家们在研究人类的群居行为时，觉得这是一个不可理解的现象。因为按照一般规律来说，居于食物链金字塔顶端、已经强大到有能力吃掉一切其他动物的人类，是不该像底层动物羚羊或者鹿那样群居生活的。后来，社会学家们解释了问题的答案：人类之所以群居，并不只为了生存安全考虑，群居的真正意义是彼此获得思想、行为方式上的认同，只有人类才能认同人类，如果一个人脱离彼此认同的人类群居团体太久，他就会变成野兽——根据上世纪三十年代的美国报载，当人们在太平洋的一个小岛上把一个十年前的落难水手拯救出来的时候，他



已经和一只土著的大猩猩没什么两样了。

我们从以上的科学知识中可以了解，人类是需要彼此认同的动物，每个人都想要找到和自己思想行为一样的伙伴，并和他们呆在一起。这也就是玩家们为什么要在街机厅、网吧或是网络游戏里面一起游戏的最重要的原因。我们举个例子：你得到了一支 +18 力量的剑！要知道，在你玩的这款游戏里，这种剑是非常罕见的，只有万分之零点零一的几率掉落（大概和你在大街上拣到钻戒的几率差不多），所以，这是一个重大成就！可你如果把这个好消息说给大部分老百姓听（按照人口比例，其中游戏白痴绝对是大多数），他们都会像真的白痴那样毫无反应，甚至是带着怜悯的看着你，好像你是一个怪物。我们可以对比一下，如果你说"嘿！我拣到了一只一克拉的钻戒！"时，他们脸上各种夸张的表情。玩家与非玩家的价值观差异就体现在这里，这也就是一个认同的问题。绝大部分人认为玩家是一群把虚拟的成就当成宝贝的怪物。可是对于游戏，玩家们有着自己的价值观，他们认为游戏里的成就一样非常重要，一样值得夸耀。

大家在一起游戏的时候，才能够找到认同我们价值观的人群。虽然独自游戏的时候，大家也能在虚拟世界里找到不少成就感，譬如拯救世界，统一天下，消灭一大群德国鬼子，又打到了一支 +18 力量的剑……这些都是很了不起的。但是，每个人的成就都渴望他人的认可，否则就是无意义的锦衣夜行。而会认同这些成就的人，只可能是一起游戏的伙伴。有了彼此认同的伙伴，玩家们才会觉得游戏并不是一件毫无价值的事情，并不是浪费时间消耗青春，而是一项很有意义的、很有趣的活动，甚至不只是娱乐，而是一种强大的精神寄托。事实上，外部世界对游戏的批判越猛烈，玩家群落内部的聚合力就越强，每个人在向别人传达"游戏是有意义的"这种信息的同时，自己对于游戏价值的信念也越来越坚定。这也就是为什么我们喜欢一起玩游戏的原因。

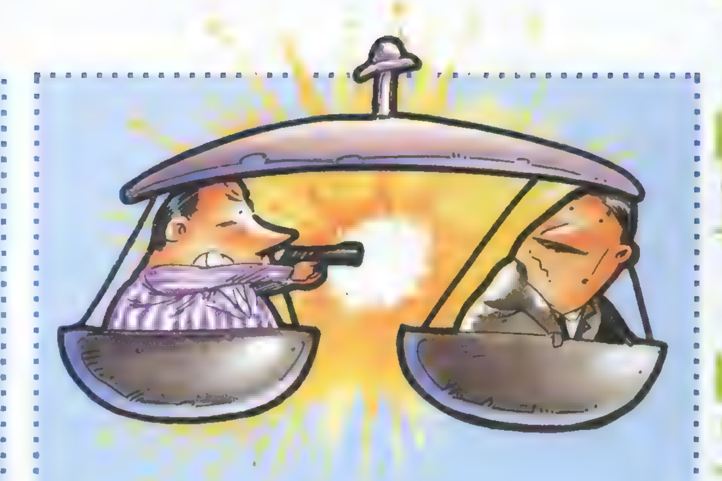
当然，一起游戏时的认同也会带来副作用。当玩家之间的认同过于强烈的时候，就会忽视外部世界的存在，将目光局限在游戏世界狭小的范围内。从来不玩游戏的教育学家们往往很难理解，为什么有人能够毫不疲倦的在网吧里持续游戏若干天？其实，正是因为周围相同价值观的人群太多、太集中，使他无法接受到外部的其他信息，让他把网吧想象成了全部的世界，把不停的游戏当成了真正的生命。当玩家们聚精会神的在一起游戏时，他们可能会在不经意中猛然发现，自己已然被现实的世界远远的孤立了。

目前，中国游戏业正在努力的想让游戏成为一种全民娱乐，厂商们把游戏广告做在公共汽车上或者电梯里，想让游戏在客厅里而不是只在网吧繁衍。游戏全民化，玩家群落也就像一杯被稀释得越来越淡的牛奶。但这是一件好事，它让玩家们的价值观不那么极端，也让他们不再孤立，让一起游戏的人越来越多。

胜负问题

无论是古老的纸牌棋类球类或者其他，还是摩登的电脑游戏，所有游戏（GAME）都离不开"胜负"二字，我们甚至可以说，游戏最大的乐趣便来自于对敌手的征服——包括过程和结果。从史前时代开始，各种游戏中的胜利者和失败者都是由真人来充当的，直到 AI 的出现。在电子时代的游戏中，AI 们义无反顾的充当了被蹂躏的失败者角色，设计师让它们"聪明"得恰到好处（或者说"蠢"的恰到好处，像"深蓝"那样打击全人类自信心的 AI 真是毫无娱乐价值），让永远作为胜利者形象出现的人类玩家快快乐乐。但事实证明，在独自游戏中，独孤求败的玩家并不满足于战胜 AI 获得的快乐，他们仍然更喜欢和其他的玩家一起游戏，像在传统游戏方式里那样，击败真正的、和自己一样的对手。

击败真人和打败 AI 的感觉是迥然不同的，这一点几乎所有玩家都会认同。在一起游戏时，我们有机会干掉"活生生"的对手，其快感要比战胜 AI 大得多……在 CS 这样的局域网对抗游戏或者"拳皇"这样的街机格斗游戏中，这一点体现得尤为明显，因为你甚至可以在网吧或者街机厅里亲眼"欣赏"对方沮丧的表情和郁闷的眼神。伟大领袖说过，"与人战斗，其乐无穷"，诚哉斯言！当然，从失败者这一方来



看，就未必是"其乐无穷"了，败倒在真人脚下，也往往要比输给 AI 更叫人恼羞成怒，即便我们看不到胜利者也一样——想想看，网络那头，某个 PK 了你的家伙那得意的衰样！所以，在一起玩游戏，尤其是对抗性强的游戏时，因胜利或者失败而导致的感情冲击都比独自游戏时大大的加强了，更大的喜悦和更大的愤怒，这使得一起游戏比独自游戏更加刺激和有趣。

有一个人胜利，便有一个人失败。每个人战胜别人和被别人战胜，在一起游戏时都是有可能的。但我们只喜欢前者，于是，就出现了俗称"输不起"的玩家。当某些人承受不了失败的时候，就会把虚拟世界里产生的气急败坏代入现实中，产生现实中的争斗。这时便有了一起游戏时最糟糕的局面——真人 PK。真人 PK 古已有之，也并不只在网吧里发生。慈禧太后与某太监下象棋的故事流传甚广，某太监和老佛爷下着下着，忘乎所以，说了句"奴才大胆，杀了老佛爷这匹马"，太后登时凤颜大怒，怒吼道："你敢杀我的马，我杀了你全家！"虽然最后这位倒霉的太监被饶了一条性命，但终究还是挨了老佛爷的若干板子。这就是一个典型的真人 PK 案例，在还没有电子游戏的时代里，诸如输牌打架、球迷闹事等真人 PK 事件也已经无数次的上演了。真人 PK 的产生，是因为失败者在游戏中对胜利者怀有巨大的愤怒，同时加上自身承受力的脆弱，导致其分不清楚现实与游戏的区别。所以，无论是在什么时代，总是有一些人是不适合一起游戏的，喜欢把游戏中的胜负看作现实中的胜负，这样的人还是独自游戏，好好享受践踏 AI 的满足感为妙。

不可否认，除了真人 PK 这种极端手段，在与其他玩家一起游戏时遭到失败后，绝大部分的人还是会多多少少的将失败的情绪带入现实生活——只是程度不同而已：旁人看起来很莫名的心烦意乱、焦躁不安甚至喜怒无常……等等。在这种时候，游戏给我们带来的似乎已经不是快乐了，而是烦恼。这也是无可奈何的事情，想想看，游戏中获得胜利的快乐，不也是同样被我们带入现实中了么？也不正是有了失败的经历，胜利的滋味才显得更加甘甜吗？我们必须调整心态，尽量减少游戏里失败情绪对现实的影响，自己对自己说："嗨！这只是一个微不足道的游戏罢了！"

合作问题

我们之所以喜欢在一起游戏，不仅仅因为是可以找到与自己水平相当的对手，更是因为可以在一起游戏中享受伙伴之间的合作和配合。一般说来，在需要玩家合作配合的游戏里，游戏的制作者们总是要在不同玩家扮演的不同角色间设定出很大的差异：不同的职业、兵种、种族、武器装备、人物个性……等等。只有角色之间存在差异，游戏里的合作配合才会显得有意思。因为角色之间的差异体现在各自的优缺点上，你必须用自己的长处去弥补伙伴的短处，同时自己的短处也被伙伴所弥补，从而使整个团队达到一个完美的境地，共同完成游戏的目标。而且，根据组成团队的角色组合不同，大家在一起游戏时的玩法会变得丰富多彩，出现各种各样的状态。相比之下，这要比一个人扮演一个全能的角色，或者几个人去扮演一模一样的几个全能角色去解决



一切问题更有趣得多。

除了能力上的互补之外，我们发现，在一起游戏中，在团队的支持下，玩家往往可以比独自游戏时更好发挥自己的能力。因为当一个人身处在合作团队里时，他会从团队其他伙伴那里获得“支持”的感觉（即便这种支持根本不存在的时候，这种感觉却也是一定会产生的），将自己的力量与团队的力量融合起来，从而变得更加的自信。在现实生活里我们就可以观察到，那些供职于大公司或者就读于名校的家伙往往要比别人自信得多，这种自信不仅仅来自于其自身的实力，更来自于其身后那些了不起的团队的支持。自信带来更好的发挥，现实中如此，游戏里亦然。这种情况下，一个合作优秀的游戏团队所发挥的战力，不是玩家战力的简单累加，而是每个人都能够超水准的发挥。

一起游戏还是培养领导才能的最佳土壤。我们在一起游戏时，经常会发现有天然产生的领导者冒出头来，他们一般行动积极、思维敏捷，一上来就把自己居于主导地位，为团队的每个成员分配该做的事情，并能观察预测整个团队而不仅是自己个人的行动。这类角色和我们小时候玩伴中的“孩子王”非常类似，他们都是未经民主选举或者专制威压而莫名其妙的自然产生，却往往能够掌控权力。据说，后来做了领袖的大人物们，常常儿时就是这样的角色。与他们相比，在一起游戏时，我们中绝大多数人往往懒得为全局思考（和现实中很相似，不是吗？所谓“天下兴亡，领导有责”），更愿意听从指令而不是考虑并发出指令。所以，一群人在一起游戏时，一个领导者的产生总是能让团队更好的合作。一个能在短时间内让一群陌生人听从自己指挥的领导者，他们的才能也是让人钦佩的。

当然，一起游戏时不仅仅只有漂亮的合击，当合作出现分歧和混乱的时候，也常常会搞坏大家的心情。因为一起游戏的团队往往是临时组成的，相互之间缺乏了解，也不具备一个固定的领导者，所以大多数几乎可以算得上是“乌合之众”，一起游戏时难免会出现各种各样的合作问题。“请把我从朋友手中拯救出来吧！至于敌人，我自己对付得了！”这种哀叹常有耳闻。一个菜鸟把多个好汉组成的队伍带入死路也是家常便饭。为了解决这个问题，玩家们一般会在游戏里寻找固定的伙伴，在长时间的中彼此磨合，彼此适应（例如游戏竞技中那些职业战队，以网吧为单位成立网游公会，以及游戏系统中的“好友”功能等等），但这会让玩家接触的圈子变得狭窄，又成了传统模式的小众人群“一起游戏”，失去了网络时代最大数量玩家“一起游戏”的乐趣。

另一方面，游戏制作公司也在努力从技术上来解决玩家之间的合作问题。游戏时出现的合作不好很大程度上要归罪于我们没法和伙伴们自由的、流畅的交流意见。你很难想象一个英勇的战士在刀光剑影中突然操起键盘，输入一行大字“向我开炮！”。所以，很多新开发的网络游戏都在加入最新的沟通技术：譬如语音系统甚至视频系统。除了可能会让人妖们失去一些生存空间、打破我们一些玫瑰色的梦想以外，让玩家之间充分的交流沟通对一起游戏来说只会是一件好事。

道德问题

道德只是产生于人类与人类之间的东西，如果世界上只剩下一个人，那么就无所谓道德。有同学说了，“清华高材生刘某残害大熊就是个道德问题！”没错，这是个道德问题，可这并不产生在刘和大熊之间，而是产生在刘和同情大熊的其他人类之间。认为刘海洋行为恶劣、道德缺失的，是其他正义的人类，而不是受害的大熊或者熊类。在大熊们看来，刘不是道德败类，只是一个可怕的，会放出毒液陷阱的怪异天敌而已。

说了以上一系列罗嗦的题外话，就是要讲清楚一点：如果一个人独自游戏，不与其他人发生联系，就不存在道德问题，哪怕你用修改器把 AI 蹂躏得嗷嗷叫，它们也不会骂你无耻无赖。游戏中的道德问题只存在于玩家和玩家一起游戏的活动当中，玩家们在游戏里进行了各种形式的互动，就像在现实世界里一样，于是五花八门的道德问题就随之产生了。在早期的、比较原始的一起游戏中，我们身边的游戏伙伴都是可见的，之间的关系也只是一两场胜负而已，这其中的道德问题几乎是可以忽略不计的（某人上小学一年级时借了你的一块钱买游戏币至今未还，这个更应该归为现实中的道德问题，而不是游戏里的）。直到大家通过互联网一起游戏这种形式出现后，越来越多的陌生人成为我们的游戏伙伴，游戏中的道德问题就爆炸式的呈现在我们面前了。

首先说说糟糕的一面，社会科学的实践证明，在确认自身的罪行不会受到任何追究，甚至不会被任何人知晓的情况下，人类的无耻程度就可能会变得连上帝和自己也为之惊讶。由于我们在游戏里都是戴着 ID 的假面具出现的，这就给了许多人提供了突破道德底线的最佳掩护。欺骗、盗窃、无理争夺、恃强凌弱……在 ID 的掩盖下，不少人做了现实中不愿意做或者不敢做的事情。也许某人在众人面前是个谦谦君子，可这不妨碍他在游戏里做一个卑鄙小人。由于摆脱了现实身份的限制，在一起游戏的时候，“坏人”的“涌现”几率要比现实中大得多。有时候，很多人甚至会因为某个游戏世界里“坏人”太多，“道德败坏”到一定程度而选择“自杀”——离开这个黑暗的游戏世界。

再说说好的一面，比较有趣的是，我们发现，在一起游戏时，“助人为乐”这种事情发生的几率也同样要比现实中大得多。在游戏里获得陌生人突如其来的帮助（援手、金钱、装备……等等），这种经历，相信每一位玩家都有，甚至可以说非常普遍。在一起游戏中，为了他人，牺牲自己角色的情况也会经常发生。当你已经彻底投入到游戏中去的时候，你甚至会为这些事情感动唏嘘，觉得这个虚拟世界的道德水准远远高于现实世界。付出比较小的代价就能给他人带来好处的事情，许多人是乐意为之的，这大概是“人之初，性本善”的潜意识在发挥作用吧！

与现实世界中的表现相比，一起游戏时的道德表现往往更能说明一个人潜在的道德素质。因为在以实力决定一切的游戏里（你可以把它看成类似于《北斗神拳》或者《异尘余生》那样的道德崩溃的社会状态），无论是善举还是恶行，都不会得到什么报答或者惩罚。在现实中，有人为了求得回报（哪怕只是心理安慰）而行善，有人因为害怕惩罚（哪怕只是可能被惩罚）而不敢做恶，可是在游戏中不存在这些问题，“好人”或者“坏人”更加彻底，我们一起玩游戏的时候，只是为了喜欢行善而行善，只是为了喜欢做恶而做恶，这似乎能比现实世界里虚假的“善恶”更能揭示出每个人心里最深处的东西呢。



规则问题

游戏规则可以说是虚拟世界中的法律，和游戏道德一样，同样只存在于玩家和玩家一起进行游戏当中，单人玩的游戏是不需要规则来约束的，只要技术许可，你可以自做主张的把游戏改得面目全非，做个活上帝（游戏编辑器就不就是干这个的么）。只有多人游戏里才



需要规则，规则的存在，就是不只是让某一个人玩得高兴，而是大家要一起爽。不过，由于人品问题（很遗憾，只能这么解释了），某些人只想自己爽，于是就有作弊器、外挂之类的东西出现。在现实中，如果我们在一起游戏，某个人破坏了规矩，处理办法很简单，按照惯例，他就得离开，俗话说“不带你玩儿啦”。而在游戏的虚拟世界里，我们不能发动全体玩家集体投票来令某人滚蛋，有权让玩家离开游戏的，只能是游戏规则的制订者和维护者——游戏公司本身。

而现在经常出现的情况是，很多破坏游戏规矩的玩家没有被踢出游戏，他们仍然在享受作弊带来的特权待遇，游戏规则被一次次的破坏。那么，这种游戏规则遭到破坏的根本原因是什么？问题出在哪里？是游戏公司还是游戏玩家？

作为玩家，普遍的看法是游戏公司必须对游戏规则的崩坏承担责任。我们有理由相信，从技术上消灭破坏游戏规则的人，对于游戏公司来说是不难实现的。但事情并不是技术问题那么简单，作为一个商业性机构，游戏公司的最高的、终极的目标不是维护这个游戏的公平性，而是获取更多的利润，这就不难解释为什么游戏公司在执行规则的问题上总是显得不那么坚决了。大多数游戏商人都相信“水至清则无鱼”这个理念，破坏游戏规则的玩家是一个很大的数量，游戏商人们企图控制着这个数量，让其不至于多到伤害其他玩家心情的地步，又不至于少到影响自身收入的地步。简单点说，遵守规则的玩家和不守规则的玩家，这两个群体的钱，老板们都想赚，所以他们在游戏规则的问题上就总是首鼠两端，一会儿严格执法，抚慰一下守规矩玩家，一会儿又放宽限制，吸引一下不守规矩玩家，把本该严格执行的规则变成了可以调节的杠杆，维持着平衡。

相反，游戏公司恐怕就不会认为责任在己，谁不希望自己治理下的游戏世界太太平平呢？况且作弊也是会加大负载，搞坏服务器地。不严格执行游戏规则这种行为之所以存在，恰恰说明了一点，那就是玩家群体里破坏规矩的人数已经达到了一定“可观”（或者说可怕？）的规模，甚至多到可以和遵守规矩的人抗衡，导致连规则的强力执行者——游戏公司都害怕他们的力量，所以才会有这种妥协的、中庸的处理办法。有这样恶劣的玩家素质存在，才是最糟糕的事情，才是游戏规则完蛋的罪魁祸首。

从目前的运营的许多游戏（包括那些因为规则的完全破坏而彻底崩溃的游戏）来看，游戏规则威信的丧失是一个逐渐的过程。玩家在游戏中一旦发现，即便破坏规则也可能（注意，仅仅是“可能”）不受到任何伤害，那么每个破坏规则的玩家就身后，就会出现更多的追随者。而更多的破坏规矩者出现后，执法者（游戏公司）出于利益考虑，不但不能加大惩罚力度，反而要更加放宽对违规者的惩罚，这就导致违规者越来越多。于是，在玩家的投机心理和游戏公司的利益至上这两个因素的双重作用下，游戏规则被一次又一次的破坏，直到体无完肤。最后所有人都破坏了规矩，执法者也不用再执行什么规则了（“到未来，世界上就没有黑社会了，因为全世界都是黑社会！”——梁家辉•《黑金》）。游戏公司的不作为和玩家的堕落，就是一个恶性循环的相互“促进”的过程，要想搞清楚哪一方是根本原因所在，最后只能得到一个“鸡生蛋 OR 蛋生鸡”的逻辑。

所以，解决问题的办法很简单，只能是游戏公司和玩家提升素质，放弃短视的利益，各自从自己的角度来主动维护游戏世界的公平性。当然，我们也知道，这种“解决办法”基本上和废话没什么两样，只要游戏公司还拿着风险投资急于发财，或者玩家还渴望投机取巧，游戏规则就永远是一团糟的初级阶段状态。大家伙能忍则忍，不能忍就退出游戏，洗洗睡了吧！

后语：一起游戏，而不是一起完蛋

从两人合作的街机到万人在线的网游，随着一起游戏的人数越来越多，一起游戏的模式也越来越复杂。玩家与玩家之间，不再仅仅是合作或者对抗的关系，现在通常出现的形式是：与一部分玩家合作（几个甚至几十上百个），对抗另一部分玩家。这就导致了游戏中的玩家集体出现，战斗小组、公会、帮派、国、种族……等等诸如此类。集体是一个行为共同体，在充满对抗性的游戏中，当你的敌人们都结成集体的时候，我们的集体就更要目标一致、行动统一、团结紧密，才可能在斗争中处于优势地位；集体是一个荣辱共同体。无论集体是获得胜利或者遭到挫败，也无论集体的成员是否亲身参加了战斗，集体的荣辱感会带给每一个成员，分享荣耀或者承受耻辱。集体是一个责任共同体，当每一个成员享受集体带来的便利，获得其他同伴帮助的时候，也要为集体作出贡献，并帮助集体里的其他同伴。

我们发现，当技术允许大规模的玩家可以同时一起游戏的时候，游戏制作者们就热衷于通过各种设定，鼓励玩家在游戏里结成各种各样的集体，以集体而不是单独个体的形式来参与游戏中的对抗。这是为什么呢？从玩家的角度来看，以集体为单位一起游戏，固然能增加游戏的趣味性，但这不是集体游戏的全部，对于游戏公司来说，更看重的是玩家集体的粘着力。在很多“前电子游戏时代”的传统娱乐活动中，我们也能看到，一起游戏要比独自游戏的粘着力强，譬如人们喜欢长时间的玩麻将、打牌，连续作战仍然精神百倍，可如果是一个人百无聊赖的看电视恐怕就不会有那么大的劲头了。在游戏中，这种情况也是常见的，例如，在你独自游戏的时候，如果你累了，你可以很轻易的选择“退出”，因为你的行为不会影响到任何其他人。而如果你置身于一个团队中呢？恐怕就会因为你和伙伴们的种种牵连所在，而很难“自由活动”了。而且，集体中的玩家是相互影响的，无论是什么时候（哪怕是深夜，哪怕明天还要上班或者考试），当你看到其他的伙伴们还在游戏的时候，你是很难打消“继续玩一会吧”的念头的，也许就会打起精神，一直战斗到日出东方。所以，以集体为单位一起游戏，决不仅仅是游戏方式的改变或者是游戏趣味性的增加，而是大大加强了游戏这个虚拟世界对玩家的粘着和捆绑。

是的，我用了“捆绑”这个词，来说明这种粘着力的强大。不能否定以集体为单位游戏能让大家玩得更高兴这一事实，而且玩家在游戏里呆得越久，游戏公司的利润报表也会越好看。可是在目前游戏被妖魔化得厉害的糟糕形式下，游戏粘着力的加强并非一件好事（任何一种娱乐，如果它的粘着力强大到了影响正常生活的程度，都不是一件好事）。事实也证明，当大规模的“一起游戏”——网络游戏出现之后，可怜的玩家们对于游戏的投入和执着又上升到一个新的高度，而主流社会对游戏的批评，也就随之更加猛烈了。

作为游戏业，所要考虑的，不应该只是“如何让玩家玩得更久一点”“如何能更吸引玩家”这些游戏乐趣层面的东西，因为玩家不仅仅是游戏集体里的玩家，还是家庭、学校、企业……这些社会集体里的成员。而且对于玩家们来说，后者这些集体，要比游戏集体重要得多。

一起游戏固然有趣，但还是不要在游戏里“一起完蛋”的为好。■



《魔兽世界》给了我一种视野：这个世间的事，这个世间的人，还有一个年轻人应该如何去面对生活与梦想的矛盾。以后，不要再荒废时间了，不要再犹犹豫豫了，不要再畏缩不前了。你的梦想要实现很难或是很简单，你的路很漫长或是很简短。人，迟早要长大的，梦在身边，其实迟早也是要实现的。





那个叫 Jason 的矮人

文 / 孤岛

一、他的朋友

那年就是在这个地方，我第一次告诉了Jason有关山外边世界的事。我依旧记得当年他的眼神，就是那般澄清，就像我们这儿的小孩，看见了刚刚做好的奶酪，也像我们，看见了新酿出来的啤酒一般。哦，请别误会，Jason不是那种喜欢吃喝的孩子，在我们这儿的年轻人都纸醉金迷的时候，他选择了走出这条山路，去山外面的世界看一看。可能他对家乡的世界感到有些失望吧。我一想到那个孩子，一想到始终如一的澄清的眼神——就是当年远望天边的那种，就知道——这个世界束缚不了他，起码，这座高山束缚不了……"

"以后的日子我们谁也没有见过Jason，你现在提起，又让我们为他担心了，外面的世界实在是太变幻无常了，让人难以琢磨。但一想起Jason那份天生的倔强，又让我们对他有了一些信心，相信他能战胜那些未知的事情。现在看来，他的确是在这儿过了一个不快乐的童年，我们都在取笑他那不现实的梦想，低估他向远方望去时的决心，不管Jason是在对我们示威也好，还是他终究要去完成他的梦，我们都希望他能平安地归来。"

"Jason，当年他实在是很沉默寡言呀，他最喜欢的人就那位传说曾经到过远方的长者——通常那位长者都不被人们相信。但Jason在年幼时就曾经和他进行过深刻的探讨，那位长者或许告诉了Jason关于远方的传说。的确，山的外面没人到过，什么花言巧语都可以被称为神话，现在Jason就去追寻所谓的神去了，愿主保佑我们的孩子，以后不要再有什么神话了。"

"他还是那么神经质，和小时候一样，像我们一般的孩子，都要以效忠国王为己任，毕竟我们是这片大陆上拥有最久远历史的民族，如果骨子里没有这个民族的荣誉，整天做些天边的梦，我们的国家就很难抵抗远处邪恶部族的侵略。Jason，他都走了这么久了，怕是因为路途艰险而动摇了吧——那个不知深厚的家伙……不过，我还是希望他能回来，为我们的军队服役，作为一个强壮的年轻人，他理应如此。"

"你已经听到大家对Jason的远走有何看法了，他还是那么执着地对儿时听到或梦想的外面的世界有着忠贞的向往。人们对这样第一个走出山去的年轻人总是充满惊讶，怀疑他的动机，害怕他会动摇，甚至害怕他的行为是否会对自己安逸的家发生灾难。哦，算了吧，我们的国家需要这样有梦想的年轻人，需要有人出去追寻他的梦。我们的祖先留给我们的安宁家乡，应该是一个孕育梦想的地方。相信我，Jason一定会回来，带着他自己的梦，带着这个民族在安逸许久了之后的激情澎湃。"

二、走过的路

后面是茫茫雪原，前方是漫漫长路。

Jason拥有传说中矮人民族中最性感的胡须，就是末梢上翘的那种，还有无比魁梧的身躯，古铜色的皮肤，哦，差点忘了介绍他那双标志性的大脚，走在雪地上噗哧噗哧的。帝国侦察小分队就是根据他那双无比特别的大脚所留下的脚印，发现了他的行踪，并且向总部报告的。

且不说Jason的行踪是怎么被发现的问题了，连他自己都不知道这个鬼地方还有帝国侦察队的耳目。自从离开家乡，走过了难以描述的距离，现在，离家多远，家乡的位置，似乎也已经有些模糊了。正是因为他行踪不定，行事怪诞，所以引起了帝国侦察小队的注意，要知道帝国小分队是不会放弃任何一个可疑分子的。

Jason才不管这些，他终于在离开家乡的雪山后，知道了这个世界的美妙。前几年，他遇到了一帮自称探险协会的会员的家伙，那帮家伙便嘲笑Jason是五短身材的桩子，Jason甚至都没有反应过来，以至于当他遇到一些比他还矮的家伙时，只顾得上哈哈大笑，都忘了过问他们是什么地方的人了。但当他看到这帮小矮子用粉末制成的东西轰然炸开岩石，他就像见到了神的圣徒，对小矮子们顶礼膜拜了。在他知道那些家伙的粉末秘密后，Jason对待这个世界的目光更加澄清。

看看帝国侦察小分队的关于可疑分子Jason的资料：

1、在城市中心身着奇装异服，引来目光的注视，同时也对他人目光长时间停留……被怀疑有制造事端的不法企图，现已对其严密监视。

2、在小镇市场闲逛时，突然发狠狂奔，在抓住一男子后对其大嚷大叫，在瞎比划了许多动作后被制止。虽经事后证明被抓男子乃一小偷，Jason的行为属于见义勇为，但鉴于其动作夸张，行为有失控倾向，在对其无罪释放后仍对其实行24小时监控，以防有扰乱治安的危险行为。

3、疑似间歇性精神紧张症，在见到他人所养宠物后莫名惊恐，后经证实，原因系Jason误将其

作为野兽而欲杀之，所幸其危险行为被制止。又因在城中看见法师施法而莫名惊恐，引发了一场骚乱而被逮捕，经过安抚后情绪趋于平稳，后经医师证明无精神性疾病而将其释放。鉴于对城市安全的保证许要，以后仍对其实施加倍关注。

4.Jason 在制造一系列的事端后行为更加古怪，其所作如下：在城中发型设计师处进行了难以形容的的发型丑化，其形象在城中可能对未成年人造成不良影响，所以官方勒令其更正，Jason 遵守了命令，将发型更换；在得知时装设计师的地址之后，出高价让其为其制作了服装，由于服装设计师对矮人服装设计没有经验，导致 Jason 的穿着引起了城中一阵哗然，对此我们认为设计师和 Jason 都有责任，对双方都进行了说服教育，纠正了他们的错误。

…………

现在，对帝国小分队的密切关注，Jason 已经习以为常，但整日被人跟踪这事还是让 Jason 很不爽。他所幸不再进城，只在野外活动，但负责的帝国小分队仍对其进行监控，甚至还派出了直升机对 Jason 的行踪进行监视，并且随时向总部报道。

Jason 此时才觉得家乡的闭塞原来也有好处，没有花花世界的烦扰，没有如此令人厌烦的特务。还有就是最令人气愤的：帝国小分队为什么对他这个矮人照顾有佳，对真正的敌人反倒不闻不问，这分明有些种族歧视的味道。在家乡的小乡村，Jason 可是走出山外的英雄。更何况，我们矮人也有见多识广的大人物。就这样，Jason 想着自己怎么也要成为功成名就的人，换个清净。

于是 Jason 这几日已经不再进城找苦吃，他继续着他的旅程，在这些家伙的地盘疯够了，也该顾顾自己的目标了。这个地方毕竟不属于他，在还是山里面淳朴的人好相处。那些年站在村口向远方望的孩子，为的就是儿时心中的梦。谈到梦，Jason 觉得那些家伙统统是混蛋，谈到梦，他的眼睛顿时又是那么的澄清。谈到梦，Jason 知道，它就要成真了。

三、傻孩子的梦

“Jason，你真的认为那里会有你想要的东西吗？”

“放弃吧，Jason，你走了那么远的路，别人嘲笑你，别人挖苦你，别人监视你，那么多人都失败了，你以为你会得到吗？”

“不要相信那个愚蠢的远行者，为了骗你走到那片荒蛮的土地上，他编造了那么一个传说，也只有你，为了那么一个荒谬的梦，就轻而易举的走在了离家的路上。”

“……”

Jason 又一次惊醒在不知名的梦中，总是有各式各样的人在梦里对他说那个梦的荒诞，总有各式各样的人为了阻止他的梦而费尽心机，Jason 是个纯洁的人，他对曾经深信的梦也曾有过怀疑，不过在他人的嘲笑、愚弄下，他还是走到了今天，直觉告诉他，走下去，或许梦真的存在。或许也是



这个世界的人都在作弄他，如果真是那样，那就让自己永远躺在寻梦的路上，怀揣着梦离开。

“哈哈，Jason，你算了吧，这里不会有蛋的！”

Jason 走出帐篷，在黎明的微光中一眼就认出了飞行员。帝国侦察队中的杰出代表。

Jason 见到了老相识，在他还在城中时，就因为一时好奇而把飞行员的宝贝直升机上的螺旋桨摘了下来，还不知所以地把那玩意儿送给了城外钓鱼的老头。那可是上等金属，老头于是高兴坏了，接着就是抓狂的飞行员欲寻仇 Jason，加上飞行员的上司命令下来追踪可疑分子 Jason，飞行员可以公报私仇了。

直升机在天上盘旋，飞行员在通过扩音器喊话。Jason 彻底拜倒在帝国侦察队打不死，磨不烂的牛皮精神下，从城中追到这里，Jason 认命。

飞行员一说到蛋，Jason 知道自己一直保守的秘密也被这群特务们掌握了。当年的梦想竟然被眼前这个家伙轻描淡写地说出来，实在是失意。Jason 的心中很是愤怒。

“不就是狮鹫蛋嘛，我们早就掌握了这种野兽的驯养方法，你还在找它的蛋，不如在城中学习我们的先进科技，现在直升机已经全面取代了狮鹫，成为了我们的主要交通工具了，你就算了吧，不要再干什么稀奇古怪的事情出来了。”

说到蛋，那年的行者向 Jason 所形容的，决不会是现在这个样子。Jason 追寻那些从小认为的神圣生命至此，那些高傲的狮鹫，是童年时行者给他的梦。在这里，Jason 的眼神第一次——自从他离开家乡，走在这条路上时——第一次变得有些黯淡。

不过，那片雪原，那份澄清的眼光，不是有些语言能带走的，Jason 希望的，就是在这片雪原上，等待，再等待……就像童年时那位行者对他所说的那般：高傲的狮鹫从不筑巢，满天都是产卵的雄健的鸟儿，即使蛋被岩石砸得粉碎，即使蛋落入深不可测的海洋，但是上天会决定，哪些坚强的生命能落下来，哪些命中注定的人能拥有这个生命。等待，与雪原一起，与上天一起……

于是傻孩子 Jason 席地而坐，不顾天空中的飞机掀来阵阵气流。

四、谁说这是谎言

就在那天。

飞行员依然没完没了：“喔噢，Jason，看你那头发，又是哪个荒唐的家伙给你弄的，你那头都成了西瓜皮了，哈哈，还有你那胡子，怎么看怎么像那个叫什么来的骑马老头，笑死我了。这里不是卡利姆多，你整个 Hip—Hop 学那些牛头怪干啥呀，你可是 Funk 的矮人哟。还有你那身衣服，怎么都不遮体了，一定时我们杰出的设计师为你专门设计的吧，为了体现你那雄伟身段。还有，还有，我的螺旋桨，想必现在都成了鱼钩了吧……”

看来飞行员心血来潮，是要骂到筋疲力尽了，想必 Jason 也一定受不了这个家伙了。

突然风起，失去控制的飞行员被风刮出去好远，然后天阴了，Jason 站起来了——远处有飞行员那家伙好像是撞山的声音，这边，天边黑了一阵，是狮鹫，狮鹫！要不是天上真的掉蛋了，Jason 可能已经冲过去解决了飞行员，或者，就这么失望地一坐不起了。可是，上天决定让飞行员滚开，让蛋落在 Jason 的眼前。眼里落出来的，分明是泪，这不是谎言！

……

飞行员被巡山人发现后，早已不醒人事。帝国侦察队的领导亲切地看望了他，可是看归看，机毁人伤的惨剧还是要有交待的。领导就是领导，在将 Jason 的伤治好之后马上变脸。不过飞行员的报告非常精彩地推卸了责任：

尊敬的领导：

帝国历 888 年 8 月 8 日：我（也就是飞行员本人），负责追踪可疑分子矮人 Jason 到达北部雪原，在发现了 Jason 的行踪之后，我采用紧急机动的方式超越了 Jason，并且勒令其停止了行动。Jason 本人极其顽固，不肯协助我们的调查，反而对帝国侦察队的光荣使命进行了亵渎，于是我准备采取先说服再强硬的方式。在不伤害嫌疑人的原则下，我对其进行了说服，但收效甚微。正当我准备采取进一步行动之时，却被一股不明气流击中，并且由于我所驾驶的 real－3 性直升机的螺旋桨有过损坏，于是我难以控制，飞机撞到了 c3 区域的雪山上，我跳伞逃生，幸被巡山人所救。就此，我认为这是帝国侦察队装备的缺陷问题，鉴于 Jason 的行为我们仍未掌握，于是我决定在我伤愈之后，继续追踪 jason，并对其行为负责。

飞行员：Mark
888.8.8

五、家

Jason 其实已经走在家乡的土地上。

看 Jason，他已经从一个啥也不知道的愣头青变为一个强壮的男子汉了，那些嘲笑他梦想的童年伙伴恐怕不会再对他嬉皮笑脸了。对了，还有那个拖在 Jason 身后的蛋，正是 Jason 的成就象征。不，这还不重要，重要的是，他要给这里的人

们——尤其是年轻人,带来外面世界的讯息,给他们一个出去闯荡的理由:“每个年轻人都有追逐梦想的权利,外面的世界不像长辈们所形容那样是灰暗的、无理的。”

“哦,天哪,Jason,上天知道你经历了什么,不过谢天谢地,你回到了我们的家乡,你走了之后我们少了多少信心,少了多少激情啊。”人们见到儿时曾经荒唐的同伴,现出了无比的善。

在温暖的火炉旁,Jason受到了国王的接见,对于这样一位经受了无数的磨砺的矮人,国王授予的待遇实在是高不可攀。Jason首先享受了一把御用浴室,洗掉了一路风尘,又得到御用设计师的服务——比起外面的来说可是妙多了,Jason拥有了无比飘逸的精心裁减的服装,整个人都焕然一新了。国王授予他Walker头衔,意为“漫步者”、“远行者”,还拥有了刻有自己名字“Jason.walker”的战锤和牛角盔。

回家就是荣誉的再生,是成就的体现,Jason成为矮人王国永远的卫士,为这个国家奉献自己的青春和力量。不再一个人战斗,Jason有了伙伴,他拖着国王给他制作的拖车——里面装着狮鹫蛋,这是无比荣耀的象征。

国王生怕Jason再次离去,而现在的年轻斗士们却又不肯经受Jason般的磨砺。矮人国在经历过的无数风霜后,实在需要新的斗士成长起来。就像国王谷中的亲王雕像,像铁炉堡中的联盟勇士,像暴风城中的伟岸英雄,永远驱逐部落,永远与敌人的氏族作战。

其实Jason不想走,他难以忘记在山外一个个辗转反侧的夜。而现在,在家中,梦想着有一天能奋勇杀敌,有一天能拥有英勇的部队,有一天小狮鹫破壳而出,有一天自己在蓝天中俯瞰天涯……

Jason并不知道远方的敌人有多强大,也难以估计这个联盟之间的矛盾与冲突,这个家伙是一个单纯的大男孩,不过比起那些只通勾心斗角的人们,他对这个联盟忠实得多,能舍命拯救这个国家的,也只有他,还有受他精神打动的年轻人。

远处,敌人已在门外逡巡待进,而所谓的帝国侦察队,还在不舍地进行追踪。为什么一个男孩就要承担这么多的艰难,看来,梦的旅途,还是那么的艰辛,这里面的情节,一点也不诙谐。

六、战斗,然后离去

前线告急。

Jason带着部队开赴前线,在国王谷大门前,他作着最后的祈祷。瞻仰着亲王雕像,回忆当年英雄们驱逐黑铁部族的勇敢,Jason无比自信,矮人部族有能力打败侵略者,而且还是永远地,不让后代有任何顾虑地把敌人永远地驱逐出美丽的雪山。可是,当年追随亲王们战斗的勇士们,如今都是随风而去的作古之人,现在的矮人战士们,不知是否能够战胜如今再次袭来的潮水般的敌人。但是无论怎样,矮人氏族的光辉不容亵渎,矮人曾经英勇的战斗传统,不能被遗忘。Jason暗下决心,定要唤醒民族的尊严。

飞行员仍然在追寻Jason的踪迹,所以他坐着新型real-4型直升机,盘旋在国王谷上空。从空中俯瞰两军对垒,情形着实让他吓了一跳。

“帝国侦察队总部,飞行员Mark报告,现在敌人已经兵临城下,Jason统率着矮人部队正从国王谷进军,准备与敌军进行正面遭遇战。”

“总部,两军列阵了,不断派出小规模部队骚扰,还有主将,或许Jason已经冲入敌阵了,对不起,总部,我好像丢失目标了,现在中断对话,我必须马上重新找到Jason,可不能让他走了。”

“总部,Jason好像负伤了,那个拖着蛋的,好像已经中了敌人的箭了,现在我准备往下俯冲看清情况,请总部放心,我会尽量让Jason处于我的视野中,不会让他逃脱帝国侦察队的控制之中。”

“敌人似乎要撤退了,可现在Jason正处于敌方中军大阵中,朝敌方主将冲去,瞧那个拖着蛋的家伙,就是他了,不过他还是这样横冲直撞的话,很难全身而退啊。”

“Jason这家伙也太莽撞了吧,想必是看见令他憎恶的东西了,他拖着蛋救朝那个灰头土脸的倒霉蛋冲了上去。我发誓历史上从来没有一个像他这样打仗的统帅,也没有一个人的战斗会比他更英勇。我只是觉得,他怎么会是这样一个人,我从前都只认为,这个家伙不过是一个碌碌无为的昏庸将领——瞧他从前找蛋时的傻样,想不到他还挺拼的。这样的勇士在联盟确实不多见了。”

“我在想他究竟是怎样一个人,或许偏执,或许勇猛,或许有些放荡。现在看来,他有着至高的荣誉感与使命感,想到这里,不难明白他是怎么个走出山崖去寻求天空之梦的了,哦,那个矮人,那个叫Jason的家伙,我开始从心眼里佩服他了。总部,或许我们该确认他的行为属于正常,或许……或许我们不怎么应该这样监视一个善良的人……或许,我们帝国的军队,应该给予Jason的部队一些援助。”

“哦,我都做了些什么,在这里说些风凉话么,他可是还在战斗啊!而且还是个伤员,天哪,难以想象血肉之躯能够抵抗这般攻势,总部!在援军到来之前,请允许我先加入战斗……”

国王谷。

血战从日落持续到天明,敌人已经退去。帝国援军到时,天已经被鲜血映成了红色。帝国近卫队养精蓄锐多年,没想到这一场大战,竟没留给他们杀敌的空间。指挥官联络了矮人的剩余部队,却只有打扫战场的任务留给他们。

故事就是这样,战争就是要有牺牲。于是留给矮人国王的战场报告,无情地写道Jason的英勇牺牲,帝国将领把刻有JasonWalker名字的战锤和牛角盔恭敬地还给了国王,鲜血依旧炽热,只是Jason战斗的身影,国王和这个国家永远地失去了……

帝国侦察队也宣布,原来的精英飞行员Mark在国王谷之战后,再也没有给总部发来任何消息,据说他在战场上利用飞机抢救伤员,而且在飞机即将被击落时把跳伞的机会给了那个受伤的人……帝国授予他和Jason荣誉皇室成员的称号,以表扬他们在危急时刻的冷静和勇敢。帝国与矮人氏族缔结盟约,发誓将联手拒敌与门外,保卫共有的雪山与森林。

只有昔日Jason的部下依然相信他们的领袖还活着,而且仍在注视这个因他的离去而变得团结的社会。他们说Jason是不会舍弃他的蛋和他的国家的。正是因为战场上没有了Jason的狮鹫蛋,这里便有了一个神秘的传说:Jason乘着勇猛的狮鹫,飞上了雪山上最接近太阳的地方,在那里接受阳光和天空的洗礼。祝愿这个世界不再为了害怕而拘谨,不再为了安逸而停留,不再为了利益而内讧,不再为了敌人而退缩。而在他的国家需要他时,他会义无反顾地回来,带领部下去战斗,因为他是曾追逐梦而饱受磨砺的人,他是那么地需要一个家……

七、那个矮人叫Jason

“你是说那个曾在国王谷杀退万千敌军的英雄吗?虽然都有些年了,可我们都记得他,现在人们都在准备在国王谷竖起第三座塑像——就是Jason的了,让他和我们过去的两位亲王站在一起,因为是他唤醒了我们的民族精神和最高贵的信仰,感谢他带给矮人氏族的一切,整个民族都会记得他。”

“Jason,那个令我们感到骄傲的孩子,他曾经那么不可思议地走出大山去见识这个世界的美,或许,还有这个世界的恶。但这些都不重要,重要的是,他终于用属于民族的伟大精神驱散了这里的阴霾,或许我这把老骨头无法再奋勇杀敌了,但是我要照顾并教育我们的孩子:走出去,去看到梦想。”

终于忍不住,我要向这里的孩子们问出我心中始终最想知道的问题,因为孩子们是希望,就像当年的Jason。

“你们认为Jason是什么样的人?”

“勇敢的。”

“成功的。”

“自信的。”

“快乐的。”

“忠诚的。”

“潇洒的。”

“无以伦比的。”

“……”

遥望远方的雪山之颠,澄清的眼睛对这澄清的天空。刹那间觉得这个世界竟是无比美好。

“那个矮人,是属于梦想的……”■







雨后

文 / [illegible]

[illegible]

[illegible]人类聚集地，被[illegible]金色的华美假象

[illegible]这种难得的风景

[illegible]

在这个老者温和[illegible]的外表下，有着时常令[illegible]的内心世[illegible]

[illegible]的马斯特[illegible]

[illegible]

"是的。实际上，当战斗人员赶回时，死亡爪已经全部撤离了。"

"也许它们认为你们的基地并不适合用来当巢穴。"维克尔笑了笑。

"我才不管那些畜生怎么'认为'！关键是，它[illegible]了大部分设施，能打坏的、能咬坏的……几[illegible]我们留下一件完好的东西。重建需要相当长的时间，我们的战斗人员没有了固定的营地，分散驻扎引发了许多问题。"

"……"

"地下掩体城拒绝让我们临时进驻，新加利[illegible]一样！那些目光短浅的政客，也不想想是谁[illegible]维持着各地势力的平衡！"

"目前[illegible]，新里诺[illegible]能成为你们的临时营地。毕竟，我们[illegible]人，不想和军事组织纠缠不清。"

"我们从来没有打算让我们的士兵[illegible]是妓女和毒品的地方。"

"……"

"明说了吧！"马斯特对这种拐弯抹角的对话有些不耐烦起来，"希望[illegible]事基地借给我们。"

"什么基地？"维克尔抓了抓下巴。

"不用装了。我们非常清楚[illegible]新里诺的四大[illegible]事基地。"

"[illegible]"

"请不要浪费彼此的时间。"

"……如果我说我不[illegible]"

"[illegible]伤，不久就可完全康复，幸运之[illegible]……"

"[illegible]"

"[illegible]不会忘记那些在最困难的时[illegible]"

"[illegible]可是很高的。"维克尔[illegible]

"[illegible]诺的永久自治权，以及我们无私的军事[illegible]"

"[illegible]"

"[illegible]"

"[illegible]允许新里诺对山岭军事基地的临时驻军提供'有偿'服务，我就可以立即给出[illegible]"

"可是……"

"新里诺是一个民主的地方，我不能光考虑我'个人'的利益。"

"那么……"马斯特犹豫了片刻，"我们定期安排战斗人员在新里诺'度假'，这样你看怎么样？"

"成交。"

马斯特刚刚离开，彼希太太，也就是维克尔的母亲，带着几位夫人闯了进来。

[illegible]太除外。老家伙[illegible]光，如今正在门外[illegible]

"我的宝贝儿！"彼希太太一把搂住了维[illegible]，"听说你受伤我就马上赶来了。"

同时，那几位有着维克尔从小[illegible]太太也伸过手来，[illegible]

"维克尔宝贝儿！"她们还趁机大呼小叫起来，"[illegible]"

"[illegible]儿！从小时候就把我揉来揉去！喂！[illegible]你们可是在摆弄一位大人物！"

[illegible]维克尔，在太太们尽情宣泄的温柔中，[illegible]还是无奈。

[illegible]以后，"钢铁兄弟会"进入了被神秘[illegible]的山岭军事基地，妓女、杰特和其它学[illegible]

这一天，下着不大不小的细雨。

不再受到手臂伤势困扰的维克尔，踏进了山岭军事基地的大门……

虽然尸体都已经处理掉了，但令人窒息的血腥气味依然如故。

喷溅在通道两侧的鲜血如同气势逼人的画卷，完全可以媲美印象派大师的佳品。

为了这一天的到来，他几乎动用了能够用上的所有资源。

[illegible]，战斗机械人、超级变种人、英克雷的残军，以及……死亡爪。

他开始在山岭军事基地大量繁殖[illegible]这一天一定会如期而至。

"[illegible]"，很快，或已经成为一个过去的名词。

[illegible]

[illegible]的靠背上，拍了两下手。

[illegible]裸女画像翻转之后，露出了背面的另[illegible]

那是一个身穿蓝黄紧身衣，正孤独地走向远方的男人的背影。

那是曾在异尘余生的每个城市，留下自己名字的男人的背影。

那是曾将战后最强大的军事力量，英克雷，引向灭亡的男人的背影。

那也是曾与他那风流的母亲有过一夜缠绵的[illegible]

"[illegible]的时代，已经结束了。"维克尔·彼希年轻的脸上，再次露出了天真无邪的微笑。■

By BlackIsle, for BlackIsle.

收费问题

文／刘纯根

不久前，在游戏机模拟器的圈子里，发生了一件不大不小的事情，简单说来就是：某汉化小组推出了MD版《梦幻之星IV》的汉化补丁，这本也是常见的事情，算不得什么大新闻，不过，与其它小组推出的免费补丁不同，这个补丁是收费的，价格为5元。于是，一石激起千层浪，对于收费，群众很生气，后果很严重。许多玩家都指责汉化者侵犯了世嘉的版权，更有好事者列出了相关法律条文，说根据XX条XX款法律，汉化是违法的。本身违法，还要赚玩家的钱，那么就简直是“盗亦无道”了。

话虽这么说，可在这件事中我还是有个问题想不明白，怎么“版权卫士”们一夜之间就如雨后春笋般呼啦拉冒出来了呀？在互联网上的游戏、软件、MP3、电影、动漫有多少是合法的？大家还不是兴冲冲的用BT把它们下载到自己那台装着盗版Windows系统的电脑上，心安理得的享用着？谁也不会去过问版权的事。怎么这补丁一收费，就有这么多人出来，手拿法律大棒，义正词严的开始追究版权的事情？

看来，对于很多人来说，盗版正版不是问题，“付费”才是大问题。无论你是自己开发的正版也好，侵犯版权的补丁也罢，都该是免费的，想让我花钱就是不能！不肯为别人的劳动成果买单，已经成为中国玩家们的一个“共识”了。

我并不是替汉化者说话，但我觉得，在指责者和被指责者之间，只是百步和五十步之差罢了。有人指责补丁收费会破坏整个汉化界的良好环境，但有没有想过，自己的所作所为是否也已经影响到整个大环境了？在现在的法规下，个人盗版很难查处，但盗版横行已经造成了很大的不良影响：微软一向轻视中国市场就是因为盗版的原因，最近微软推出的廉价版WindowsXP也未在中国销售，这就使那些想购买正版的人因为价格因素只能继续购买盗版，形成恶性循环。



还有令人心碎的单机游戏，时常看到的情况是：某论坛上说某游戏要推出新作，立刻无数人跟帖“期待”、“强烈期待”、“严重期待”，等到游戏正式发售了，大家玩着盗版大叫“这个游戏真是垃圾”。游戏制作人经常说，“您的支持就是我们最大的动力”，而正是凭借着玩家的这种“支持”，造就了一大批倒闭或转向网游的游戏公司，铸就了单机游戏今日的“辉煌”。

勿以恶小而为之，勿以善小而不为。在相关法规尚未健全时，要想获得良好的大环境，最好的方法就是从自己做起，从点滴做起。不管怎么说，享用了别人的劳动成果就该花钱，这才是天经地义。■

网游无故事

文／漫清风

时下，给网络游戏写小说是个时髦的事情，不仅仅是游戏杂志上有刊登甚至连载，有的网游小说还出了单行本，热卖一时。我是一个爱看网游小说的人，但是我越看，就越发出无奈的疑问——这里边写的美丽故事，真的可能发生在我们熟悉的，正在玩的网络游戏中吗？

网络游戏与单机游戏相比，最大的魅力应该是人与人的交流。一个人游戏是孤独的，只有当你在游戏之中结识一个又一个的朋友，和他们同行，才能体会到更大的乐趣。但我发现，在网游中，其实更多的人喜欢独自游戏，即便有人与人的PK或者合作，其他玩家的身份也不过是一些智商比较高的NPC而已。除了一起砍砍杀杀以外，大家没有别的话题。难道我们在现实中也是这么无味的人吗？显然不是。之所以会这样，道理很简单，要交朋友就必需交流，要交流就必须把双手从鼠标和各种快捷键上解放出来，我们要放下手中的武器才可能与人交谈，说得更实际一点：要想交流？就拿升级的时间去交换吧！作为级别至上的网络游戏玩家，有几人愿意拿这宝贵的升级时间去和别人进行什么莫名其妙的交流呢？即便你自己愿意，又有几人能搭上时间和你鸳鸯蝴蝶、风花雪月呢？所以，网游小说里那些欢乐、忧郁、兴奋、伤感的故事注定不会发生在现实世界的网游之中。在这里，顶多只有“战友”，而没有“朋友”。

任务模式和升级方式也是让网游中注定不会有故事发生的原因。在我想来，任务本应该是有情节的，我们可以籍此逃避枯燥无味的打怪升级，寻找那未知的神秘。可大多数游戏里的任务都没有唯一性和隐藏性可言，公式化的排列在那里，几乎每个人都在做同一个任务，几乎每个任务都有详细的攻略可供参考，你甚至还不知道NPC说了些什么就把任务完成了。人物的升级方式就更叫人无奈了，从创造好角色开始，我们的人生就是打怪升级再打怪在升级，虽然职业可能有很多，可都是为战斗而设立。在只有“战斗”而没有“生活”的网络游戏里，注定不会有小说中那样的故事。

在网游小说当中，我们脱离了电脑屏幕，脱离了键盘，脱离了升级，脱离了几乎与电脑有关的一切东西，进入了一个虚拟世界。总而言之，这些小说中的网络游戏不在是单纯意义上的游戏，而是一个不同于现实世界，却又和它丝丝相通的奇幻天堂。这样的世界，网络游戏能作到吗？

从《万王之王》到《传奇》，从《天堂》到《魔兽世界》，网络游戏在不断的进步和完善。从2D画面到3D，从文字交流到语言视频交流……网络游戏越来越真实，它的确是在不断的发展，但是它离小说中的那个美妙的世界还是太远太远了……作为一个网游玩家，我每天穿梭于各种游戏中，我每天都在等待，等待一个真正有故事的网络游戏的出现。■



未来的狂想

文 / 苍之绯蓝

当我们第一次在红白机上看到“超级玛丽”的时候，或许很多人没想到游戏在今天会发展为如此态势，它不再只是一种单纯的娱乐，越来越多的人把它称为“第九艺术”。很多艺术形式在产生之初，很少有人会意识到它潜在的艺术价值，而它的产生，只是为了迎合当时人们内心的一种美好愿望——就像萌芽时代的游戏一样。而现在的游戏不一样了，如果发展下去，它很可能有一天会成为一种正统的艺术形式，成为真正的“第九艺术”。作为玩家，我总是喜欢频繁的回首游戏发展的轨迹，当然也偶尔会去想象一下游戏的未来——假如游戏真的发展成一门艺术。

到那时，游戏不仅成为商业的宠儿，也会成为社会文化的焦点。在政府的支持下，各种游戏艺术院校会相继出现，当然它们的规模不会亚于今天相同级别的音乐、美术、电影等艺术院校。“游戏艺术”也可能会走入中学甚至小学，成为一门必修课，那时玩游戏的学生也不再被称为玩家，而是被冠以一种更正式的名字——“游艺生(游戏艺术生)”。

到那时，越来越多的家长会想方设法把子女送入游戏艺术院校，当然，其中大多数家长是不懂游戏的，他们也不理解游戏为什么会成为艺术，他们只是在乎孩子们应该“与时俱进”的跻身于这个热门行业，并获得由此带来的远大“钱”途。在那时，最苦的人可能就是那些为了考入游戏艺术院校而刻苦攻读的考生们，或许他们也不明白自己为什么要学习游戏，只是盲目认为这应该是自己的一条出路。于是他们整天忙于各种游戏艺术科目的学习，背诵庞大繁杂的游戏史，通关各类经典游戏系列，研究游戏类型的基础理论，计算编写各种游戏程式。总之，我们今天用来娱乐的东西都成了他们的课程——可那并不是一件值得羡慕的事情。

可能有一天，游戏真的会成为我们子孙后代的负担。他们回溯历史时，看到曾经有那么多人执着于游戏，他们不明白，为什么那些人会喜欢游戏，他们更难以相信游戏曾经是带给人们快乐的东西。

我的幻想每次都停在这里，因为自己不敢再想下去了，因为游戏如果真是这样发展下去，不仅游戏会逐渐失去它的真谛，而且最终等待游戏的也必然是灭亡。其实我们也清楚，每件事物在经历发展后必然会走向灭亡，但作为玩家的我们宁愿相信这一切都只是一种幻想。

未来是一种未知，一种任何人都无法预测的未知。我们不知道游戏的明天是什么样子，但作为今天的玩家我们应该感到庆幸，因为至少游戏在今天还是带给我们快乐的，但愿这种快乐可以持续得更久一些。■



游戏成本

文 / 柴猫

在24小时里，能发生些什么？

地球在宇宙中运行了9亿4200万公里。

滑铁卢战役决定了未来100年的世界命运。

比尔·盖茨赚了2160万美圆。

我在《魔兽世界》里升了2级。

在《魔兽世界》收费前，我常常在大大小小的魔兽论坛里看到讨论点卡费用、收费模式之类的帖子，大家讨论得热火朝天，把计算单位精确到了分钟和分。个人觉得这很是无谓。一张点卡30元，这是一个什么概念？在麦当劳的一顿午餐，或者一件不算是名牌的T恤？难道我为游戏付出的成本只有这区区30元么？每当我花掉30元，就说明我在游戏里已经呆了整整66小时，66小时，我生命的1/9000，我青春岁月的1/1600，我大学时代的1/500，这才是我付出的真正成本。

我曾经很痴迷于某款网游，后来因为某种原因不再玩了，但那里面还有我的不高不低等级的人物和不好不坏的装备、不多不少的存款。某一天，我突然很莫名的想起这游戏，猛然间觉得，这些东西对我来说算个什么呢？我甚至懒得再输入密码帐号进去再看它们一眼，可这些，难道就是我曾经跷了无数堂课去为之奋斗的东西吗？我难道曾经就为了这些东西与我心爱的女友吵得不可开交吗？我熬夜、我补考、我烦恼、我借钱、我痴我狂……难道就是为了这些我现在看都懒得去看的几组电脑数据吗？

我付出的成本太大了。用这些成本，我也许能作很多事情：给远方的父母打一个电话而不是总是等到他们打来；陪我爱的女孩去看一场电影而不是让她在电脑前无聊的看着我升级；把那该死的证书考下而不是现在非得去看人事经理那不咸不淡的脸色……我就像一个失败的投资者，突然发现自己把钱都买了一支完全无用的股票。



当然，我并不因此否定我挚爱的游戏，我仍然认为它是世界上最完美的娱乐，但是它也只是一种娱乐，我不能把它当成事业来经营，虽然它能带给我巨大的成就感，但所有这些都只存在于一台随时可能停止运营的服务器里。其实，我们的一辈子也可以被看作一款需要不断升级的网游，只是它的规则太复杂，变数太莫测，也许努力不会有结果，也许付出不会有回报，也许有人用着嚣张的外挂青云直上，也许有人练级终生却潦倒无成。所以我们进入网游，觉得这是一个合理公平的升级人生，甚至爱上了它，把它当成了真正的人生。可是我们忘了，人生这个游戏，无论它多么的艰难，我们都得毫无选择的玩完它，这关系到我们的未来、家人、爱人、工作、生活……一切，还包括有没有30元钱买《魔兽世界》点卡和有没有更多的钱给电脑升级以便玩得更爽的问题。如果我们真的要为什么游戏付出成本的话，那人生这个游戏应该是我们的第一选择。

《魔兽世界》的服务器每天会在夜深时分提醒大家下线休息，以免耽误次日的工作学习生活。我觉得这个设定很好。作为自己人生的拥有者，我们应该比游戏运营商更懂得照顾自己。■

从士兵到领袖

二战题材电脑游戏大系·苏德战场篇

文/钟爱华

从1941年6月22日"巴巴罗萨"计划发动起，到1945年5月8日欧洲战局尘埃落定，1418个日日夜夜，苏联付出了2700万国民死亡的代价，最终战胜了第三帝国。可以说，如果没有美英战略轰炸和第二战场，对德战争可能晚结束两年，至多出现希特勒向西退守，把法兰西打成一片焦土的结局。但是，如果没有苏德战场，英美永远别想染指欧洲。

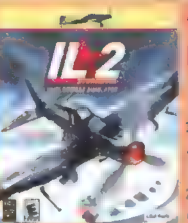
苏联广袤的国土注定了苏德的决战是一场人类历史上前所未有的真正宏大战争。当丘吉尔先生大言不惭的在回忆录中将阿拉曼战役称作"第二次世界大战转折点"的时候，当英国历史学家把扫荡东非那些不堪一击的意大利军队的布伦山口之战称作"决定二战命运的重大战役"的时候，他们恐怕忘了，所有这些"伟大战役"消灭的德军数量恐怕还赶不上苏德战场上一次普通集团军规模的战役。在苏德战场上，那些动辄几个方面军和几个集团军群规模的大战，恐怕英国人动用整个英联邦的兵力也难以完成。

冷战中东西方对峙的政治格局使得西方国家对于二战中苏联的作用总要进行一定程度的贬低，这种意识形态的贬低渗透到各个方面，包括在游戏领域。所以，我们放眼看去，除了全局式的二战游戏外，真正表现苏德战场的游戏作品寥寥无几。



军士篇

描述苏德战场上单兵或者小分队作战的游戏少之又少，想来除了上面所说的意识形态方面的原因外，苏德战场的宏大规模也往往把单兵或小团队对战争作用淹没了。此外，由于苏军缺乏远程投递能力，也使得西线战场上被士兵们津津乐道的敌后英雄——特种部队在东线似乎一直默默无闻。



伊尔Ⅱ
IL-2 Sturmovik

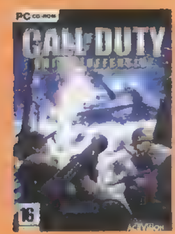
《伊尔Ⅱ》是2001年E3最佳模拟飞行游戏得主，也是最著名的描写苏德战场的游戏。它的引擎原为类似《战场1942》或是《二战在线》那种超大环境而设计，内容上表现的是二战东线战场苏德空军壮阔的空中搏杀。游戏虽以强击机"伊尔Ⅱ"为名，但实际上玩家可以操纵到苏联方面米格、拉格、雅克系列和德国梅塞施密特109、福克沃尔夫190等经典战机。各款战机不管是从外型结构到飞行品质武器装备都刻画都十分详细，各具特色，且各有其派生型号。

二战题材的飞行模拟类游戏同样以西线或太平洋战场居多，而《伊尔Ⅱ》是难得的一款以苏德战场为背景的游戏。苏德战场上虽然没有西线"千机大轰炸"那种壮观的场面，却造就了反法西斯阵营战果数最高的两位王牌：伊凡·尼·阔日杜布(62架)和亚历山大·伊·波克雷什金(59架)。与之相对的是，德国最优秀的王牌飞行员们也大多是在东线取得的他们最辉煌的战果。游戏以之命名的"伊尔Ⅱ"强击机是苏军在二战中的一线主力强击机，其具有较强的生存力，和强大的火力，成为苏德战场上名副其实的坦克杀手。



《伊尔Ⅱ》首作发布后，共有三部资料片问世，它们是：《伊尔Ⅱ：被遗忘的战争》(IL-2 Sturmovik:Forgotten Battles)、《伊尔Ⅱ：王牌》(IL-2 Sturmovik:ACES)和《伊尔Ⅱ：巴巴罗萨计划》(IL-2 Sturmovik:Operation Barbarossa)。其中《遗忘的战争》内容不仅限于苏德战争，还有苏联VS芬兰战争的情节，这场战争发生在二战之中的1940年，却因为西欧大战而往往被军事爱好者们忽视，难怪被称为"被遗忘的战争"。





使命召唤
Call of Duty

《使命召唤》无疑是近年来最好的二战题材FPS游戏之一。在这款游戏中，制作者对各参战国平均使用"笔墨"，美军、英军、苏军的比例几乎相同，这在此前的欧美游戏中是不常见的。游戏中大量模拟了相关影视作品中的布景，除了《拯救大兵瑞恩》、《兄弟连》、《最长一日》以外，还有描写东线的《兵临城下》，乃至苏联电影《解放》中的场景。

与以往此类游戏玩家在同一画面中只遇到聊聊数个敌人不同，在《使命召唤》中，玩家经常会面对多达两位数的目标，而自己身旁也会有不少亲密的NPC战友，这充分表现了战争，尤其是东线战争的宏大场面。在关于斯大林格勒的战斗中，游戏照搬了《兵临城下》开始时的场景，将苏联红军军官描写成一群冷面无情的刽子手，而士兵们则是一群被枪口逼上战场的可怜虫。甚至玩家上来也只有五发子弹，只有捡到死去战友的武器才能真正开始作战。这种强烈的带有冷战色彩的设定，无疑成为《使命召唤》作为一款二战历史题材游戏最大的败笔。







校尉篇

除了那些因为英勇牺牲而作为榜样而存在的"幸运者"们之外，能在苏德战争历史上留下名字的校尉级军官并不多，他们的故事大多被隐藏在将帅们的光芒之后，然而正是他们把将军们的意志付诸实施，将地图上的胜利变为真实。当然，他们中也有很多人在战争的洗礼中，获得了肩佩将星的荣耀。



闪电战
Blitzkrieg

因为秉承了"突袭"系列无采集无建设即时战略的风格，又都采用45度角战场环境，使得《闪电战》在推出伊始被一些不识货的家伙当作了《突袭Ⅱ》。其实，《闪电战》无论是画面精细程度，还是电脑AI，都是"突袭"系列无法比拟的。在这个游戏系列中，德、苏、盟三方的兵器和作战特点都被很好的模拟。以坦克战为例：在盟军系列任务中，面对德军后期的"虎"式、"豹"式、乃至"虎王"坦克，美英军队的坦克就像纸糊的玩具一般不堪一击，但是盟军可以随时调用强大的空军进行空中打击。而在苏德战场上则是地面上双方几乎势均力敌，可以打出很漂亮的坦克对决。



虽然游戏营造了基辅会战、莫斯科保卫战、斯大林格勒战役、库尔斯克战役，乃至攻克柏林等苏德战场上大战役，但是作为玩家，你在游戏中可以指挥的部队规模充其量是团一级的。不过，这种



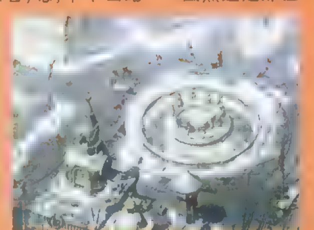
团级规模的作战仍需要玩家合理的调配装甲兵、步兵、反坦克火力，远程炮火，防空兵以及航空兵，只有诸兵种合成，才能有效地保存自己消灭敌人。游戏中还引用了"升级"的概念——当玩家所辖的作战单位经过一定的战火洗礼，积累了足够的经验后，其等级将被提升。而这种提升并非是不切实际的提高单位速度或者加大单位火力和防御力，而是提高了单位的射击速度，机动性等等，我们也可以理解为是对作战单位成员的熟练程度和作战经验的提升，这无疑更加符合现实。

然而，游戏设计中也有些许不足，那就是作战单位的弹药不像"突袭"一般有用尽之时，只要玩家的初始基地没有丢失（其实它几乎无法被摧毁！），各种单位的弹药就是取之不尽用之不竭的，这就造成投机取巧的战术：用己方各种兵力首先摧毁敌方远程炮火，然后对所有有可能部署敌军的区域进行饱和轰炸。这哪里还是闪电战？分明是"凡尔登绞肉机"的翻版，想来朱可夫元帅和古德里安将军泉下有知，一定会气得在坟墓里打滚的。



盟军敢死队Ⅲ目标柏林
Commandos 3 Destination Berlin

在第三代作品里，经历了西线和太平洋战场後，"盟军敢死队"的好汉们终于光顾苏德前线。虽然在任何一本历史中也没有关于英美特种兵在斯大林格勒保卫战中的记载，但谁叫他们是特种部队，执行的是秘密任务呢？也许下个世纪的历史学家们会为他们正名，嗯，下个世纪……虽然还是那些熟悉面孔，虽然还是特种作战，但毕竟斯大林格勒那炮火连天的地狱和敌后不同，在这里我们更能感受到大战的气氛，毒针和无声手枪不再是敢死队员们手中的利器，狙击步枪更多的取代了它们的地位——这都是好莱坞大片闹的，人们真把斯大林格勒的胜利归功于狙击手啦。





近距离作战Ⅲ苏德前线
Close Combat 3 The Russian Front

"近距离作战"系列虽曾是微软力推的游戏大作，但可惜没有像"帝国时代"系列一样获得普通玩家的青睐，而仅仅在军事爱好者中引起了共鸣，而这种差异竟然源于"真实"二字，不能不令人感到一丝遗憾。《近距离作战Ⅲ苏德前线》也是集中反映了二战苏德战场上的一系列著名战役，而玩家所能控制的部队规模更小，充其量是几个班的步兵，几门中小口径步兵炮，和几辆坦克。游戏中的指令系统非常专业，部队的命令不仅仅是前进、攻击、待命这简单的几项，仅运动就包括了移动，冲锋，隐蔽前进等几种，取胜之道就在这不断的命令变换当中。而就是这种小规模部队，在遭到敌方重大打击之时还会出现溃退或者投降的情况，这在其他游戏中是很少见的，也更加真实的反映了战争。



由于手头兵力有限，玩家就不得不更加在乎手中每一点力量，一般即时战略中不管士兵死活，一股脑"圈住"大兵团"A"过去的情形在这款游戏中不会出现。此外，游戏中的建筑并没有采用血格的概念，而是根据命

中武器以及建筑本身的不同来判断建筑是否被摧毁，毕竟用一百挺机枪扫射一个碉堡，最终导致碉堡因"没血"而坍塌是在现实中不可能出现的情形。与一般即时战略类游戏采用45度角视角不同，"近距离作战"系列采用的是自上而下的90度视角，这使得场景看起来更像一幅作战地图，该独特的视角也是"近距离作战"系列游戏作为二战游戏独一无二的特色。



将帅篇

人类历史上没有任何一个时期如同第二次世界大战那般将星闪耀，那是一个英才辈出的年代，是真正的军人叱咤风云的年代。虽然说"一将成名万骨枯"，但是如果没有他们，"枯"的恐怕就不仅仅是士兵之骨了。



装甲元帅Ⅲ焦土
Panzer General 3: Scorched Earth

"装甲元帅"系列一直是以整个欧洲战场为背景的，直到专为苏德战场而作的《装甲元帅Ⅲ焦土》的出现，毕竟历史上没有任何一场战争能够比二次世界大战的东线战役更聚焦于大规模装甲兵团作战。《装甲元帅Ⅲ焦土》在战役设置上与众不同，是以交战双方的军事主官为主线的。游戏中一共有四个平均分配给苏联和德国两方的战役：古德里安和朱可夫战役跨度几乎和整个战争一样长，而曼施坦因和科涅夫战役相对较小并且只是发生在战争的中期。

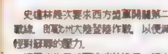
与一般此类游戏注重作战单位升级不同，《装甲元帅Ⅲ焦土》注重的指挥官本人的经验提升，而且可以说这种提升示是至关重要的，指挥官们只有通过能力的提升才能获得新的特殊能力，游戏中一共设置有超过30种特殊的能力；如果说朱可夫元帅拥有的闪电战技能可以使他在莫斯科、斯大林格勒以及库尔斯克的反击阶段获得重大成功的话，那么如果在进攻柏林之前他还不能提升出巷战能力，则无疑是苏联军队最大的悲哀。此外，《装甲元帅Ⅲ焦土》还是这一系列中第一款支持网络对战的游戏，玩家可以在Mplayer提供的大型"装甲元帅"网络社区中捉对厮杀，这无疑是一个有趣的功能，毕竟"哈德"和"哈苏"的玩家都一样忠实于他们的将军，谁更强一些，彼此之间来一虚拟战争决出胜负要比在BBS打没完没了的笔墨官司要实际得多。





欧陆战线

光荣出品的《欧陆战线》虽然没有"三国志"和"大航海时代"系列有名，但它绝对是二战系列游戏中一部里程碑式的作品，它首先推出了诸兵种混合编成的理念，由不同兵种连队组成的大队是其最主要的作战单位，你不再只能用一种部队去对抗敌人的坦克，而敌人的坦克也往往有步兵伴随。此外，当你的指挥官转移自己的指挥部的时候，一些战略性的指令将在数小时内无法进行，这个小设定虽然不讨玩家喜欢，但毕竟更接近事实，朱可夫元帅在他的"海鸥"牌小汽车上是无法运用"博多"电报机向莫斯科请求增援的。





在《欧陆战线》的库尔斯克战役中，遍布的苏军雷区无疑真实地反映了当年战场的原状；而柏林战役中，游戏也没有去模拟半即时战棋类游戏不擅长的城市攻坚战，而把笔墨放在了柏林以南，对德军最后的装甲力量的围剿之中。不过，令人啼笑皆非的是，游戏中各级指挥官的能力来源于游戏开始前一次次掷色子的行为（太阁立志传？），其结果是，只要玩家有足够的耐心，绝对可以创作出一支"全99"的指挥官队伍，或者在你的麾下，冯·博克比古德里安更懂得运用坦克，而库里克比朱可夫更会打仗，这不能说是这款历史题材游戏的一个小小遗憾。



二战关键战役：库尔松口袋
Decisive Battles of World War II: Korsun Pocket

"二战关键战役"系列给人的第一感觉是它的图像表现技术似乎还停留在上个世纪的DOS时代，停留在仅仅依靠图标代表作战单位的古老岁月……但是对于熟悉喜爱它的玩家来说，这些都无关紧要，简单的操作加上真实的模拟，才是这一系列游戏最大的特点。而这一系列的最新作《二战关键战役：库尔松口袋》去年又刚刚被GAMESPY评为年度最佳战棋类游戏，更证明了它的价值。游戏的背景基于1944年1月德军与苏联红军在第聂伯河西岸的那场惨烈战役，这场战役对苏德两军来说都是赌博：苏军使用的使自库尔斯克会战以来，转战千里，大半年未经休整的疲惫之师；而希特勒则拒绝了曼施坦因的增援要求，决心孤注一掷。不过这场赌博最终是苏军赢了，自此苏德战场南线德军难以形成绵亘的有效防线。在玩家的电脑里，这场决战的结局又会是如何呢？





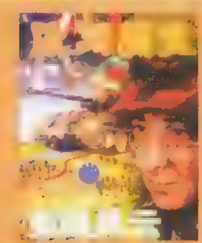
斯大林格勒战役
Stalingrad

这是一款采用《闪电战》引擎的即时战略游戏，重现了二战中最激烈的战役之一——斯大林格勒战役，而且，这是由一个俄国游戏制作组开发的二战游戏。《斯大林格勒战役》中玩家可以选择指挥德军或苏军，要么彻底在地图上抹去这个"元首"所厌恶的城市，要么保卫城市并最终消灭德军第六集团军。《斯大林格勒战役》在历史性、真实性上面下了很大工夫，战场的双方是久经战阵的德军第六集团军、从哈尔科夫一路败退而至，但是决心为保卫城市流尽最后一滴血的苏军第六十四集团军，就连士兵在战斗意志上的细微不同也在设计者的考虑之列。游戏设计师Petr Prohorenko对此役中苏





军的英勇钦佩之至，他说："斯大林格勒战役对苏联红军来说是一场极其严酷的考验，不过红军经受住了这场考验，这场战役也是坚毅和勇气的象征。红军曾经失败过，但是这场战役成为红军成功的转折点，红军粉碎了第三帝国的计划。我们期望通过这款游戏重现那场伟大的战争。"



欧洲战火：东线风云

《欧洲战火：东线风云》是一款战略回合制游戏，该游戏包括了东线战场从 1939 年到 1945 年苏德进行的所有的重要战役：德国巴巴罗萨行动、莫斯科保卫战、苏德库尔斯克坦克大会战等重大战役。虽然是 2D 游戏，但是它画面细腻，爆炸、燃烧、战斗音效等场面效果制作得相当逼真。作为将帅级指挥员，在游戏中你不用每一个任务都亲自完成，你可以给部队一个战略命令，让他们也能在战场上按照你的战略意图建功立业。不过，游戏战场过大而导致的运算速度过慢是该游戏不可饶恕的弊病，当年笔者用也算主流的计算机在进行柏林战役之时，居然花了 20 分钟还无法计算完一回合的双方行动……



领袖篇

作为苏德的领袖，斯大林和希特勒领导了人类历史上两个国家之间最大的战争。胜利者的光荣和失败者的耻辱都已经写入历史，而作为穿越时空，重回战争年代的玩家，我们将会以自己的方法来扮演这两个非同一般的角色。



钢铁雄心
Heart of Iron

"钢铁雄心"系列算得上是二十一世纪游戏的奇迹，一个依靠 BMP 图片和 XLS 数据表堆砌出来的作品能获得如此巨大的成功，再次证明好的游戏理念远比绚丽的光影效果重要得多。虽然游戏对于太平洋战场的描述部分历史错误颇多，但是它对欧洲和苏德战场的表现还是相对真实的。作为在战略层面来参与二战的玩家，你的自由度很大：如果你选择苏联，完全可以不签署《莫洛托夫—里宾特洛夫条约》，不吞并波罗的海三国，不进攻芬兰，那么当希特勒开始巴巴罗萨计划之时，就会产生新的战争格局。在给予玩家最大自由度的同时，游戏中的很多设定又与史实相符，譬如当德军兵临列宁格勒城下之时，列宁格勒会一下子多出 15 个志愿步兵师，防御力量大大加强，这正如当年日丹诺夫说的："只要列宁格勒的共产党员还在，列宁格勒的兵员就是取之不尽，用之不竭的。"

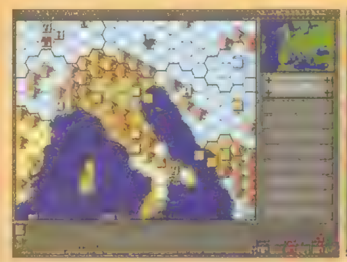


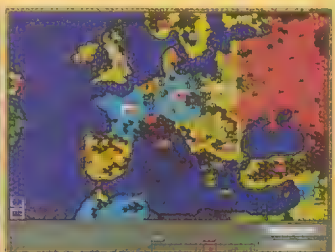
最新问世的《钢铁雄心 II》更是严格将各国的战术研究限制在历史的范围内：德军的战术路线是以装甲兵为先头的闪电作战，而苏军则是大纵深突破原则。相信这是游戏史上目前为止最真实的从战略规模上表现苏德战场的一款游戏。

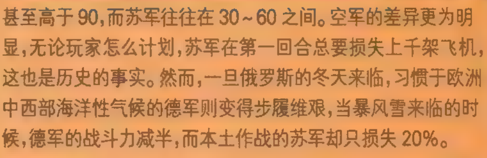


战略指令：欧洲战区
Strategic Command:European Theater

从游戏名称就能看出，这又是一款回合制战争策略游戏，玩家作为二战中欧洲战场上的最高指挥官，将操纵交战各国的命运，政治影响、武器装备的研究升级、资源的管理和武力的运用都成为了取胜的关键。该游戏将从 1939 年展开至 1944 年止，共提供六个主要时期，其中有很大一部分是描写苏德战场的，包括巴巴罗萨计划、苏联南方战役和库尔斯克。在游戏中，根据季节的不同，每一回合将持续两周到一个月不等，这种每回合时间不同的设定是策略游戏中比较罕见的。







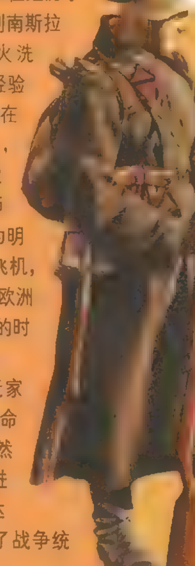
苏联战线
War in Russia

在这个游戏大小以 G 作为单位衡量的时代，大小只有不足 400k，却受到军事爱好者们欢迎的战略游戏《苏联战线》无疑又是一个奇迹。虽然小，但该游戏的作战单位等级划分却是笔者玩过的军事游戏中最细致的，游戏中基本作战单位是一个军，然而，军的里面层层细分到营，营是最小的战术单位。而在军的上级，还有更高的各级司令部，集团军、集团军群(方面军)……直至莫斯科和"狼穴"的最高统帅部。





游戏的作战理念也颇为真实。一开始时，德军和苏军有许多明显的不同：首先，德军中有多个集中编制的装甲军，而苏军的坦克师则分散在各个军内，形成不了突击"楔子"，总是被德军集中优势数量的坦克各个击破。同时，德军在经历了从波兰到南斯拉夫的战火洗礼后，经验值一般在 75 以上，有些党卫军师甚至高于 90，而苏军往往在 30~60 之间。空军的差异更为明显，无论玩家怎么计划，苏军在第一回合总要损失上千架飞机，这也是历史的事实。然而，一旦俄罗斯的冬天来临，习惯于欧洲中西部海洋性气候的德军则变得步履维艰，当暴风雪来临的时候，德军的战斗力减半，而本土作战的苏军却只损失 20%。



《苏联战线》的操作需要非常周密的计划，同时玩家要对命令的结果有很强的预见性，因为对部队所下的命令只是规定其进军路线而已，途中一旦遇到敌军自然便进入战斗状态，所以还需要在一定程度上对结果进行预测，对时机进行把握，以求在一种动态局面下达到对某一场战斗的兵力集中，最大程度的真实模拟了战争统帅的指挥系统。■

跟我飞！

——在幻想的天空中

鸟儿飞过天空没有留下痕迹，却在人类心中种下了梦想。人类可以像猿猴那样在树上攀援、可以像鱼儿那样在水里畅游，却不能像飞鸟那样在空中翱翔。也许正是因为这种缺憾，我们的祖先才幻想天空是众神的栖身之所，而那些可以随意飞达天庭的人则都是神仙。传说中，许多渴望飞上天去的人类也作了许多不可思议的事。我就经常想，嫦娥偷吃的仙药是不是一罐压缩氦气，女巫们骑的扫帚是不是加装了喷气动力装置，上帝的房间是不是四面透风，天使们的翅膀会不会重得让他们都变成罗锅……总之，各种各样对飞行的幻想直到21世纪的今天，仍在继续着。

文/雪霏&紫炎

随着游戏技术的发展，3D引擎的运用，人类的飞天之梦在游戏制作者手中被不断的演绎，那些天马行空的设计，那些诱人的飞行道具，那些向往的飞行模式，无不给我们带来巨大而真实的感官刺激。而这些都与正统的模拟飞行游戏无关，我们今天要谈论的，是游戏的那些幻想的事，有句古话说的好“存在即合理”，即便是幻想，也不是凭空而来的，而真正在游戏的天空中占据主角位置的，还是那些存在了几千年的幻想飞行之梦。或许你并不是一个善于发现游戏背后故事的人，但是我相信，你会很乐意随我一起去了解这些幻想飞行创意的起源，去探寻那几千年前的故事，梦开始的地方。

1 飞龙（Wyvern）

代表游戏：《铁甲飞龙》、《龙与地下城Online》、《天堂Ⅱ》

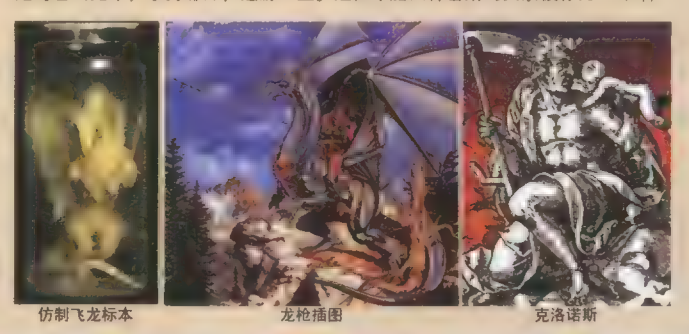
在许多正统西方奇幻背景的游戏中，我们都会见到这些拥有巨大翅膀的远古生物，它们通常嘴巴里喷着火，脚踩大地时会引发地震和海啸，振翅一飞扬沙百里惊鸟无数。它巨大的身躯在天空中如鸟儿般自由翱翔，瞬间穿越几百公里的距离，当它接近地面时，人们会感到那如乌云般的压迫感。它们是力量、速度和天空的象征，也是无数人向往能拥有的大玩具。

早在1995年推出的《铁甲飞龙》(Panzer Dragoon Orta)，使用飞龙的造型替换了传统的飞机模型，给玩家带来了驾驶上的无限快感。而在2004年推出的角色扮演游戏《我是龙》(The I Of The Dragon)，大胆地将主角变成了一头真正的飞龙，让玩家借助龙的视角去体验那种居高临下唯我独尊的感觉。不过在绝大多数角色扮演游戏中，飞龙都以英雄们的终极“宠物”形象出现，得到它们往往需要付出巨大的代价，与正统《龙与地下城online》中的龙骑士相比，《天堂Ⅱ》中的王者们应该颇有感触——只有拥有城池的盟主才可以驾驭飞龙——这也足以说明了，飞龙这种神奇生物的特殊地位，只有英雄才可以拥有它们！

为什么设计者们都将飞龙定性为勇者的坐骑呢？这要从飞龙的起源说起。有人说龙文化来自中国，早在公元前1000年的殷周时期，便有了对龙的记载，“有鳞曰蛟龙，有翼曰应龙，有角曰虬龙，无角曰螭龙”。而在著名的考古发现物——来自3000多年前的古埃及“死亡之书”中（一卷写满了大约200章咒语的草纸，放在棺材内以协助死者灵魂可顺利存活于死后的世界），人们也发现了关于长翅长脚的喷火龙的记载，这些龙的身形如蛇，并且会蜕皮，因而象征着重生。可见，东西方文明中对龙族的幻想同时存在。

不过在西方文献中，龙分百种，通常是为看护财宝而诞生的，所以许多英雄史诗中，如希腊神话、日耳曼神话、北欧神话中，英雄屠龙的故事屡见不鲜，并且多数都有“谋财害命”之嫌。同时，文献中也有对类龙的描述，它们大多是有龙型而无龙格，虽然有些仍然会成为英雄们的剑下亡魂，但也有些会被驯服成为宠物或坐骑。我们今天所说的飞龙，就是类龙的一种，它准确的名字是蜿龙（Wyvern），有双爪双翼，体似龙，爪似鹰，因此也有人称之为“双足飞龙”。它的体型比龙小，胸口有如狮子的鬃毛，尾部有尖刺，其形象经常出现在英格兰的家族徽章上，象征战争、瘟疫、嫉妒和邪恶。

至于骑龙的来历，在西方星座传说中，土星神克洛诺斯（Cronus）早期的形象就是驾着飞龙车，手持镰刀，巡游天空。这位希腊天神宙斯的父亲被称为“农神”


仿制飞龙标本　龙枪插图　克洛诺斯




天堂


我是龙

(Saturn)、"时间之神"(God of Time),也是丰饶、富裕和生命的代表。另一个深远的影响来自著名的奇幻小说《龙枪》中对龙骑士的描述,在那场伟大的龙的战争结束之后,继承了传奇血统的英雄们便纷纷骑上了飞龙,以显示自己强大无畏的英雄气概。在造型上,这些飞龙不似中国龙那样有超长的尾巴,而更象是远古生物的缩影,伴随着 6000 万年前地壳变迁而灭绝的飞龙始祖,将它们的形象保存在了化石中,也被刻画于各种古人类的石雕壁画之中,更成为人们幻想的根源。

2 狮鹫兽(Griffin)

代表游戏:《魔兽世界》

鹰头狮身,金翅利爪,这是百兽之王雄狮与鸟中霸主老鹰相结合的强大生物,同时具有天与地的力量,和无可匹敌的高速飞行的能力,锐利的视线,锋利的爪牙,坚实有力的翅膀,忠诚的性格,也使它们成为诸多神话传说中宝藏的守护者,天空中的王者,以及贵族们的坐骑。

在《魔兽世界》中,人们无不感叹于暴雪的伟大设计,狮鹫航线的开通实现了多少人的梦想,骑在那宽阔的脊背上随着它不断抖动滑翔的翅膀,追逐天际的和风,领略这个世界遥遥的风景。据说,暴雪在向各国代理商展示这款游戏时,首先做的一件事就是给他们播放一段乘坐狮鹫兽飞翔于天空的录象,而几乎所有玩家进入游戏后首先想尝试的,就是这种美妙的飞行感觉。

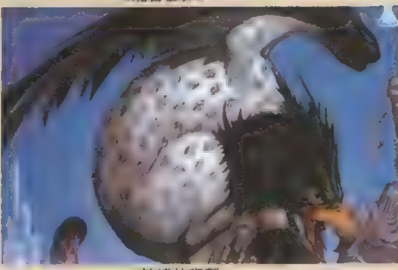
狮鹫兽的起源有很多种说法,有些专家认为是来自公元前 3000 年的古埃及,甚至可能时间比这更久远的埃塞俄比亚及古印度地区。最早的文献记载出现在古巴比伦和亚述神话中,巴比伦城的守护神马尔都克在推翻提亚玛特的战斗中,曾经杀死无数妖物,其中就包括鹰头狮身有翅的巨兽。在希腊神话中记载,狮鹫的身体比八个狮子还要大,高度比一百只老鹰还要高,有很长的耳朵,豹子嘴,脚上有爪,大如牛角,通常是各种神氏的座骑,曾经为天神宙斯和太阳神阿波罗神拉过天车,所以它们也有一个昵称"hounds of Zeus"。

相传亚历山大大帝曾经捕捉了两只狮鹫兽,饿了它们三天三夜后,将它们绑在王座上,并且用插在长枪上的肉块逗弄它们。于是它们就这样拉着亚历山大大帝在天空中飞了七天,差一点就看到了上帝;只是在最后一刻,一位天使问他为什么在还不了解人界的事情时就想要了解天界?于是亚历山大就这么无功而返,回到了人间。

在但丁的《神曲》中,则把狮鹫描述成金色的鹰头白色狮身的四足兽,并且带有一些基督的象征意味,因此在基督教国家,人们经常用狮鹫的形象作为家族徽章或个人符号,象征力量、速度、敏捷和勇气。1437 年,由波西米亚王爱瑞克(Erik of Pomerania)将狮身鹰面兽徽章授予马尔默,并由此代代流传下来。


《魔兽世界》

在近代的奇幻作品中,狮鹫兽出现得相当频繁,扮演着精灵守护者的角色,它们虽然凶猛,但却可以透过心灵感应的方式和精灵沟通,甚至成为他们的交通工具和武器。在《龙枪》小说中,狮鹫被描述成具有鹰头、鹰的前腿和翅膀,以及狮子的后腿和尾巴,飞行速度很快的生物,具有很强的正义感,由于它们食量巨大很容易饥饿,所以只有精灵贵族才养得起这种体型庞大的座骑。《魔兽世界》中的狮鹫形象与此描述完全吻合,可见魔兽的故事走的也是正统西方奇幻文学之路。


被缚的狮鹫

3 鹰人(Eagles)

代表作品:《魔剑》

这是与鸟妖完全不同的一族,他们是天空的宿主,人类与老鹰的混血儿。他们与鸟妖最大的区别在于,鸟妖是人头鸟身鸟爪的怪物,而鹰人则是鹰头鹰羽有手的双足生物。当《魔剑》中第一次出现了鹰人族的形象后,网络游戏玩家们对于广阔天空的认识,由大气层一跃进入了天空界,从简单的交通要道变革到了国家领空的概念上,这不能不说是游戏发展史上的一次进步。而由此,天空中再也不仅仅只有飞鸟、飞船和会飞的坐骑,还有新生种族——天空中勇猛的战士和出色的猎手,拥有自己的信仰,蔑视一切神灵和宗教,并且从不相信魔法的鹰人族。不过《魔剑》中对鹰人来历的解释却纯属虚构,一会说是精灵们使用魔法创造出来的奴隶和士兵,一会又说是大转变之前便生活在世界偏远角落的生物,甚至猜测它们来自另一个世界。


想象中的鹰人


《魔剑》

实际上,《魔剑》中鹰族的原形来自著名的奇幻小说《魔戒》三部曲。在托尔金的神话里,鹰族比精灵和人类出现得更早,他们有着自己的语言,在高崖或峭壁上筑巢,在中洲的天空翱翔以犀利的双眼监视着邪恶的举动。高贵的鹰是天之君曼威的使者,在美钻大战中威名远扬。当时的鹰族君主索伦多 Thorondor 是一只勇猛无畏的巨鹰,双翼展开有 180 英尺,曾多次援救身陷中洲战火的精灵。他将诸多精灵王 Fongolfin 的遗体从安格班带出,也搭救过精灵公主露西恩和人类王子贝伦这对永恒的恋人,在最后的怒火之战中,Melkor 手下恐怖的火龙军团也被索伦多领导的鹰族打败。时至第三纪,鹰族的体型和族群的规模都比第一纪时小了很多,他们随君主格威赫盘踞在雾山山脉,依旧是坚定维护正义一方的力量。格威赫绰号"风王",他曾在萨如曼的欧散克塔顶带甘道夫逃离险境。最后魔多黑门前的一战,又是他带领着他的子民前去支援人类联军,在爆发中的厄运火山半山腰救走了两个霍比特人。

不过,若是追溯鹰人更早的起源,恐怕还是要在东方神话中找寻。印度神话中有金翅大鹏鸟迦楼罗,是大神毗湿奴的坐骑,次级神,据说翼展有 336 万里,遮天蔽日,其羽毛五彩。中国《山海经》中记载,有一个神秘的羽人族,叫做"翼民",他们身长五尺,头长也是五尺,一张鸟嘴,两个红眼,一头白发,背生双翼,浑身碧绿,他们飞得不高,顶多也就离地二丈而已。而《封神榜》中的雷震子,其形象"长生两翅有风雷,面如蓝靛发如朱",据说也是鹰人的后代。我国的少数民族彝族,早期泛称"夷族",是一个相当崇尚黑色的民族。他们自认为是老鹰的后裔,因此也称自己为鹰族。彝族人的常规服装,都以黑色斗篷加上尖尖的假发帽为主,再配上整个卷曲起来的身体,掩盖在斗篷下面,真的宛如老鹰化成人型哦。

4 超人 & 蜘蛛侠(SuperMan&SpiderMan)

代表游戏:《蜘蛛侠》、《自由力量》

不使用任何道具,伸出双臂即可自由飞翔,这种幻想故事未免太过离奇了,所以从实现的角度看,超人的飞天概念往往被说成是拥有着强大意念的人的行为,而与其并驾齐驱的还有各种 X-MAN、蝙蝠侠、女超人等等。在 2002 年 EA 推出的 ARPG《自由力量》(Freedom Force)中,几乎囊括了 80 年代所有的美式漫画英雄形象,他们上天入地无所不能,并竭尽全力做好事,如找回被窃取的财物、同敌对势力战斗、保护爱国之城免遭恐龙和外星人破坏等等。由于 3D 游戏场景的开放度非常


电影《蜘蛛侠》　游戏《自由力量》

高，英雄们面前的障碍物也成为了可以使用、可以破坏、可以攀爬、或是可以飞跃的物体，这使得游戏的空间感被大大解放了，玩家扮演的超人们完全可以跳、攀爬或者直接飞到建筑物顶端，向下面的敌人扫射。动作游戏的概念在这款游戏中被展现得淋漓尽致，当然这少不了飞行或空间弹跳概念在其中的有利作用。

除了超人的意念飞行方式之外，其他使用道具飞行的超人类英雄也不在少数，蜘蛛侠就是比较贴近真实的一个。自从 2002 年《蜘蛛侠》电影热播以来，大家越来越相信蜘蛛的丝线具有神奇的功能，不但坚韧而且会源源不断的产生。当然，在同年推出的游戏《蜘蛛侠》中，这根小丝线更是用途多多，而最令玩家兴奋的就是使用它来体验高空荡秋千的感觉。


电影《超人》

超人形象诞生于 1938 年，由漫画家杰里·西格尔和乔·舒斯特共同创造，这个身穿蓝色紧身衣、足蹬红靴、身批红色斗篷、胸前有巨大"S"标志的超级英雄的诞生，也标志着一个伟大的漫画英雄时代的降临。其后一年出生的《蝙蝠侠》，则为其奠定了坚实的基础。随着众多漫画英雄的降临，他们的出品公司马弗尔动漫公司(Marvel Comics)，也成为了美国最大的漫画出版公司之一，并接连出版了 8 种超级英雄漫画，《奇异侠》、《闪电侠》(1961)、《幽灵侠》、《蜘蛛侠》(1963)等等，之后，众多的超级英雄更成为银幕上飞天遁地的神人。1978 年，电影版《超人》在全美上映。人们第一次直观的领略到了他的无穷魅力，他巨大的力量，以及那不受任何外在之物束缚的飞行能力，令无数人痴迷疯狂。2004 年 10 月 10 日，一代"超人"克里斯托夫·里夫去世，超人的时代也渐渐离我们而去。


漫画超人

[illegible]



飞行鞋

代表游戏：《魔法门英雄无敌》、《混乱冒险》

还记得《东成西就》里那只要了倒霉的王重阳性命的鞋子吗？没错，就是那只飞起来会冒烟的鞋子，鞋帮上有个小小的翅膀。话说回来，好像所有会飞的鞋子上面都会有一个翅膀的造型，哪怕怎么看也看不出那个小翅膀能起什么作用。而在经典的游戏中，我们一样能找到这只神奇的小鞋子。例如《勇者斗恶龙Ⅳ》中一开场，玩家便被飞空鞋带往神秘洞中的塔上。而在经典 RPG《魔法门Ⅵ》中，首次采用 3D 引擎制作出了天空效果后，飞行的概念也随空间的扩展而被提升，在延续其故事情节的 SLG 作品《魔法门英雄无敌Ⅳ》中，就出现了带翅膀的鞋子，可以提升移动效果；之后，《魔法门Ⅶ》中也有飞鞋道具，不过因为玩家具有空气系的飞行术，所以对鞋子的依赖就不那么明显了。而在《混乱冒险》中，鞋子还是普通的鞋子，但是若你购买了飞行装置放入其中，你就具有了在天上行走的能力，依靠这个装置你就可以到达美丽的天空城。


赫尔墨斯


帕尔修斯和三个仙女

在众多小游戏中，飞行鞋都作为一种提升速度的工具被加以利用。为什么会让这双带翅膀的小鞋具有如此大的能力呢？这个故事是由希腊神话中而来的。在希腊神话中，信使赫尔墨斯是宙斯与阿特拉斯的女儿迈亚所生的儿子，传说中他双脚长有双翼，行走如飞，因而成为天界众神的传令使者和死者的接引人。也有传说说他拥有法宝飞行鞋和飞行头盔，因此才能奔走如飞，同时他也是诸神中最聪明狡黠的一个，现代人喜欢用他的名字来形容"速度飞快的"事物。

在另一个神话故事中，飞行鞋协助英雄完成了壮举，这就是著名的珀耳修斯杀死蛇发女妖美杜莎的故事。因为美杜莎非常难应付，所以在征讨途中珀耳修斯得到了林泽仙女的帮助，获得了飞鞋、皮囊和隐身头盔（另说是赫尔墨斯和雅典娜在暗中帮助他），此后赫尔墨斯还给了他一把镰刀。于是珀耳修斯用镰刀杀死了美杜莎后，将她的头装在皮囊里，穿着隐身头盔和飞鞋逃离了戈耳工女妖的追杀。

6 扫帚

代表游戏：《飞飞》

无论有多么的不可思议，扫帚作为飞行工具的历史距今已有 600 多年了。在中世纪的西方传说和童话故事中，它常常载着一个头戴尖帽，面貌奇丑的老妇人，在月色明亮的夜晚，划过天空。这种奇异有趣的飞行工具，自然没有被一门心思寻求新奇的游戏制作者放过。《飞飞》中的扫帚不再是丑陋巫婆的专利，所有年轻可爱的 MM 们都可以骑它（GG 则踩滑板飞，还真的是古今结合呢）。在这款以飞行为主要行动方式的游戏中，你每天都会看到天空中扫帚乱飞的场面，甚至偶尔还会有尾部冒着烟的扫帚疾驰而过。

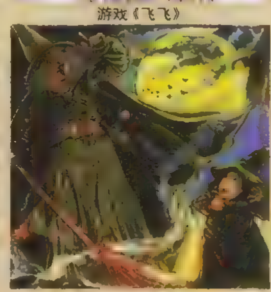
真实的情况是，这些貌似扫帚的飞行道具其实是女巫的法器，是用一种常见植物石南树（winter heath）的枝桠干燥后扎绑而成的，外形酷似扫帚，在夜晚降临后，女巫们常常会骑上它去参加巫魔会。所以扫帚的故事，就是女巫的故事。

女巫（Banshee）在爱尔兰语中被称为"bean sidhe"，意思是"拥有超能力的女人"，通常被形容成一位鼻梁塌陷、头发杂乱、眼袋深陷的老妇人，披着一副破烂不堪的白色披肩，在将死之人的门外大声哭号，她的双眼也因不断啼哭而成为红色。西方人对女巫普遍怀有恐惧，认为她们是受恶魔驱使的一群，相传邪恶的女巫们会在人睡着的时候骑在人的肚子或者胸口上飞行，被骑的人在睡觉的时候会感到很不舒服，作噩梦，甚至莫名死去。在凯尔特人的传说中，巫婆是一种古老的精灵，经常在围裙里放上巨大的石头，这些石头如果落在地上就会变成高山。

十世纪，日耳曼特里夫斯的勃鲁姆写了一部供主教阅读的隐修纪律指导书《主教会规》，其中记载了几名受撒旦诱惑的妇女，与罗马女神狄安娜（月神）一起骑在动物背上飞行，因此有学者认为狄安娜也是女巫的保护神。后来魔鬼学家们根据《主教会规》确定了女巫的形象——她们常常在夜间骑一把扫帚或携带一只动物（黑猫），从窗子、墙壁或烟囱飞出去参加巫魔会。


游戏《飞飞》

十五至十七世纪，由于西方传统中根深蒂固的反女性思想，导致许多无辜妇女被当成巫婆活活烧死。这些女人通常是年老贫穷的寡妇，由于当时社会对她们的偏见与排斥而受到中伤，人们猜测"她们会在巫术中寻求报复的满足"。其实，这些妇人往往是智慧通达的人，或者是医药化学的先驱。历史上赫赫有名的女巫是 17 世纪英国希普顿嬷嬷，她曾因精确的预言了 1665 年的伦敦大火而名噪一时。希普顿嬷嬷真名叫乌苏拉·索希尔，生于 1488 年约克郡的那斯布罗夫，因其长相奇丑无比而闻名，为了躲避世人她长期隐居在洞穴之中，这也成了关于她一切传言的诱因。她曾经为许多事情做过预言，并且整理成著名的《希普顿嬷嬷预言集》，后来被收入《大不列颠皇族史》中。十九世纪上半叶，德国浪漫主义的流行，促使女巫的形象以民间故事或传说的形式走如文学殿堂，女巫的社会地位也在一定程度上得到了平反，著名的《格林童话》里就有许多女巫的故事，并且由此流传开来。

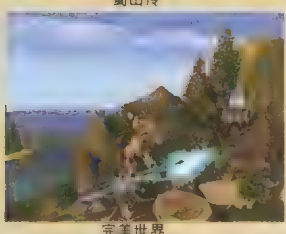

女巫传说

7 御剑飞行

代表游戏：《轩辕Ⅱ飞天历险》

御剑飞行是最典型的东方式的飞行幻想了。所有 7、80 年代出生的中国玩家都不会忘记，1995 年《仙剑奇侠传》为玩家们创造的中国游戏神话，所有人做着和


蜀山传


完美世界


仙剑电视剧

李逍遥同样的梦，“山峦间，御剑飞仙，一股浩然正气，宛然大侠之风，驾剑长驱直入贼窟”。谁不想像酒剑仙一样“分光化影，万剑合一，登云攀天，剑走乘龙，快意独醉，笑点坡间十里烟”。可惜的是，当时的游戏技术无法实现御剑的快感，玩家们只能看着电脑中的小人儿在过场动画中踏剑飞驰。而整整十年过去了，除了中国武术中传统的轻功在游戏中有各种各样表演之外，御剑飞行之术几乎无人可以实现。

2005年，传乘了大宇多年游戏精髓的《轩辕剑网络版Ⅱ》中，终于重现了“仙剑”中御剑飞行之乐，并且在此基础上更近一步，除了御剑之外，其他什么武器都可以踩在脚底下飞行！另外一款，借助3D的表现手法展示御剑术的游戏，则是近期正处于内测阶段的《完美世界》。游戏中，玩家可以象在海上冲浪一般，踏剑腾空，忽而向前疾驰让身后撒下一道长长的淡蓝色光芒，忽而在高空盘旋与人激战，动作自如而舒展，令人称奇。

在中国道教的思想中，仙人们可以飞升于天际，而普通人通过不断的修行，也可以接近仙人的能力，可以驾御动物或法器之类的外物达到飞空的目的，道教第一大法器既是剑，所以御剑之术的由来也有几千年的历史。古时有剑法“飞天剑”，人剑合一冲天而起居高临下劈砍敌人，而在武学中所指的御剑之术，往往是利用留在剑上的劲道持续作用，使剑离手而劲未绝，依然可以直抵敌人咽喉，要其性命。从这一点上延伸出来的御剑飞行之术，也正是表现了剑上存留的劲道之猛烈，连人也可以站于其上。

随着人们对中国武学道学的幻想，各种文学作品中将剑术剑法描绘得淋漓尽致，对御剑飞行描述得最形象的就是还珠楼主的《蜀山剑侠传》。后来徐克导演将此书改编成电影《蜀山传》，其表现力更是深入人心，连曾是万山之祖的昆仑都无法与蜀山平起平坐。《蜀山传》也在一段时期内，影响了中国一大批武侠游戏，像“仙剑”中的酒剑仙就是蜀山弟子。

8 飞毯

代表游戏：《魔法飞毯》

提及“飞毯”就不得不说古阿拉伯文明，古阿拉伯人在地域条件的限制下依靠自己的智慧创造了辉煌的文明。阿拉伯木材稀少，所以就有了以岩石为材料的装饰，这是人类文明中唯一大量使用石头装饰的民族。此外金器、毛毯、壁画等都具有很高的技术价值和经济价值。

阿拉伯人自小受到宗教的熏陶所以毫无私心，而且具有高超的经济思想和军事头脑，所以他们的“飞毯”不似欧洲小家子气的单人飞行器，如扫帚；也不象中国那封建制度下的等级思想的产物，如飞剑。阿拉伯人的“飞毯”小的可以坐上一家人出门旅行，大的可以承载千军万马征战沙场，甚至在传说中还有专门依靠“飞毯”做运输生意的商人。

“飞毯”的起源已经不可考究，现公认其起源于阿拉伯民间故事《一千零一夜》，在这本倍受争议的成人读物中的许多故事都有“飞毯”的身影，可想古阿拉伯民间对“毛毯”是多么崇拜，这也符合当时阿拉伯人日常生活以及经济来源与“羊毛”的紧密关系。阿拉伯人感恩于他们赖以生存的“羊毛”，崇拜带来财富的“毛毯”，在神话传说中“飞毯”承载了阿拉伯人的梦想，带给了人们更多的希望。

关于《魔法飞毯》这款游戏，相信一些骨灰级玩家还有印象，这是牛蛙（Bullfrog Productions Ltd）公司继推出的一款游戏，共有两代。画面华丽，加入了夜晚、山洞等多种景致，任务多变，游戏模式和建筑都很有特点。在这款游戏中，玩家乘坐着飞毯与各种怪物战斗，战斗模式以设计为主，但还加入了即时战略和角色扮演的要素，如：建设城堡、技能升级。

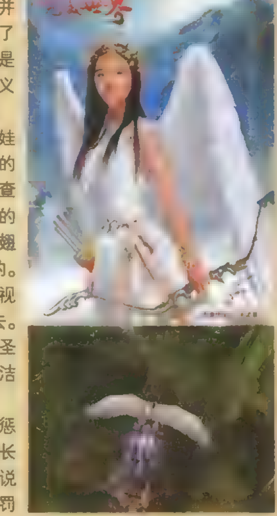
“飞毯”是阿拉伯的文化象征，但却影响了整个人类社会。如在《百年孤独》中有关飞毯以及俏姑娘雷梅苔丝抓住床单升天的描写是阿拉伯神话的引伸；此外“飞毯”也成为了“魔幻现实主义”文学的重要素材之一，在人类文明史上，如此神奇的纺织品只此一家，别无分号！

9 翅膀

代表游戏：《完美世界》

鸟儿的羽翼，蝴蝶的翅膀，这些神奇的飞行工具，让人们羡慕不已。多少年来，人类总是幻想着自己可以长出一副巨大的翅膀，象鸟儿那样展翅于天际，大天使，便是这种幻想的产物。在许多游戏中，天使翅膀的出现几率也是最频繁的一个。以往，玩家借助翅膀之力能离地数尺悬浮于半空，便已兴奋不已了，而如今能在3D网游中展翅飞翔，不能不说是一种飞跃。在《完美世界》中有个羽灵族，可以使用各种翅膀道具，飞翔于天际，而普通的人类，则只能装备少数几种翅膀，这或许就是天使们的特权吧。

《圣经》中大天使登场，是在亚当和夏娃偷吃禁果被赶出伊甸园时，上帝深恐二人拥有智慧后会去偷吃长生之树的果实，于是派了天使守护长生之树。这里叙述天使们是“高大，生有羽翼，手持闪烁着可以任意旋转的火焰的长剑”。而这还只是粗略的描写，第一次较为细致地形容天使形象是在雅各（Jacob）的梦中。雅各是先驱亚伯拉罕（Abrcaham）的孙子，因为与其兄以扫（Esau）争夺父亲的财产而被追杀投奔舅舅家。在路径沙漠时，他连续几晚上作梦，梦见耶和华的天使从一道长梯上翻着跟头走向他，并与他摔跤、嬉戏。虽然不少人认为这只是雅各为了骗取舅舅的信任而杜撰出来的谎言，但这也的确是《圣经》中第一次对天使的形象作了较深入的定义（翻跟头的天使，实在是有点古怪）。



完美天使

还有一种说法，天使就是上帝在把亚当和夏娃逐出伊甸园后，为防止二人再度返回，依照亚当的形象用泥土造出来的，并为了天使能更方便地巡查伊甸园，便给他们装上了天鹅的翅膀。所以天使的翅膀与其它会飞的生物的翅膀有所不同，天使的翅膀是羽翼而不是肉翅，是以天鹅的翅膀为蓝本的。这样一些初生的婴儿背上长有肉翅则往往会被视为恶魔之子、不祥之物，却绝不会联想到天使上去。因为天鹅的翅膀是洁白而且柔软的，很适合天使圣洁高雅的形象，肉翅则被认为是“肮脏的”、“不洁的”，通常会成为神话中恶魔的附属品。

不过，若天使触犯了天条，将会受到残酷的惩罚，变得面目狰狞，翅膀也会变成黑色，头上还会长出尖角，并出现鞭子式的尾巴，指甲飞快生长。据说原大天使长路西法，便是因为坠入魔道而受到惩罚成为撒旦的，其知名度也因此远远高于其他天使，就连游戏中，天使翅膀和恶魔翅膀也会同时出现。也许，天使和恶魔本来就该是一体的吧。

上帝说：要有光！于是便有光。IT前辈说：要有C！于是便有了C。美国大学生说：要有游戏！于是便有了游戏。玩家说：我想飞！于是便有了这一切。相传，一些神奇的超能力也是可以遗传的，比如超常感知和念力移动等等，只要念动咒语这些潜在的能量既会爆发。而在游戏中，当你想唤醒超能力时该怎么做呢？可能有人想起了动画片中经典的台词——“赐予我力量吧，我是希瑞！”尽管使用秘技并不属于幻想的范畴，不过它却贯彻了游戏的神髓，那就是总在不可能的地方带给玩家更多的可能。就让我们记住眼前这一切，继续让幻想飞行之梦带领我们创造出更多的飞天神话吧！请记住，在游戏的世界里，一切皆有可能！■


艺术世界的天使




"特警雄鹰

仍把挚爱掩藏在那火柴盒中？那个他们惟一留下的他姐姐的遗物。

对史雷特而言，寻求真相并非复仇，那只是一种公正。此刻，该执法者上场了。

史雷特：地狱里见吧！

史雷特：史雷特返回编队！
队友：那儿，地平线！
史雷特：圣母...

在他们面前，一艘超级军用战船，一座死亡飞行堡垒，冷酷、黝黑，拥有足以摧毁整个苍穹居民点的火力。

恐惧。如同寒冰混杂着钛金的探针包围着史雷特的心——紧缩、紧缩、紧缩..."

1997 年　拥有流畅眩目的 3D 特效、360 度机动能力及超级火力，都不足以证明它的真正魅力——那就用一幕美式漫画来展现其真正迷人的剧情张力吧。《特警雄鹰》曾作为当年全程语音完美中文化的游戏广受好评，见证着一段中国游戏业界的卓越与繁荣。

图鉴

"〖德语〗
译文：嗨，机长！你的座机起火了！
诺曼底上空的秘密武器"

2003 年　正如你所知道，卢卡斯艺术公司及 Totally Games 制作组是著名的《X 翼战机》及《钛战机》的"上帝"，但他们更久远以前还缔造过《纳粹飞行秘史》，而今则是重返二战欧洲上空的时候了。全平台开发的实力，加上别具一格的卡纸航模奉送，令人无法抗拒"试飞"的诱惑。

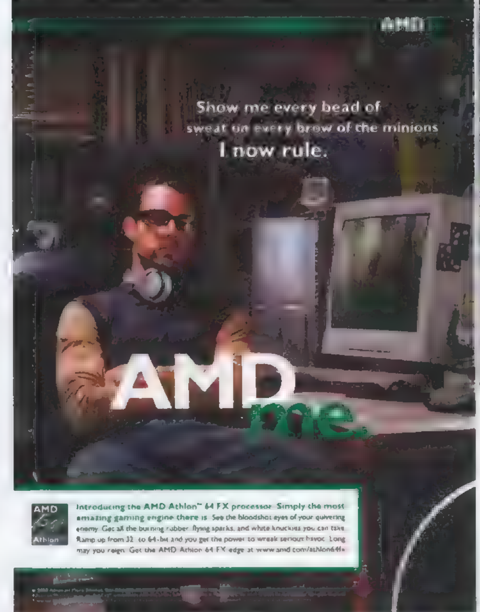
2003 年　在三年前推出 Sim 系列游戏最新的《模拟人生》之后，这部集 Sim 之大成者开始全方位迈向 PS2、Xbox、GameCube 等家用机平台，这似乎也标志着这一成功游戏系列在模拟了一圈昆虫、动物或其他阿里不达的事物之后，终于明白其实人还是对自己的人生最不甘心。






“给我看看
我所控制的部属们
每人额头上的汗珠。
AMD 我。
AMD Athlon 64 FX”

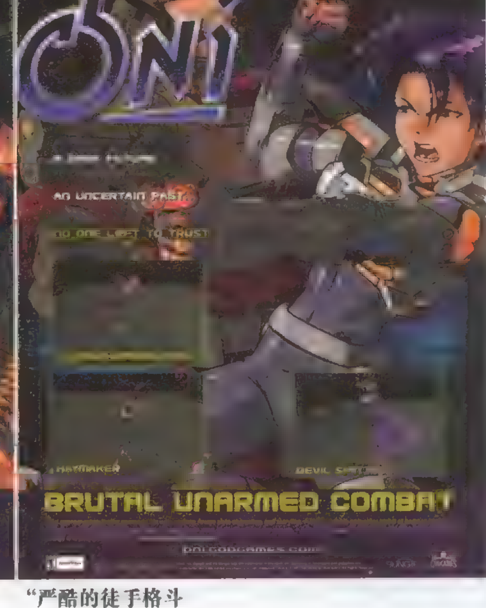
2001 年 AMD 正赶着推出具备 64 位处理能力的新型 CPU，力求在漫长的技术竞赛中抢到先机。遗憾的是，时至今日，微软才正式推出 WinXP x64 版本，而能够利用 64 位计算能力的娱乐软件仍然屈指可数。





“猛烈的枪战
一个黑暗的未来
一个不确知的过去
没有人可以信任。
奥妮”

2001 年 这是一个最好的时代，对于 PC 游戏而言，这是某种意义上的女性游戏主角的时代——或者说是“时期”。融合了枪战与格斗的动作游戏《奥妮》，凭着颇具日式卡通气质的女性主角，一度成为玩家关注的焦点。



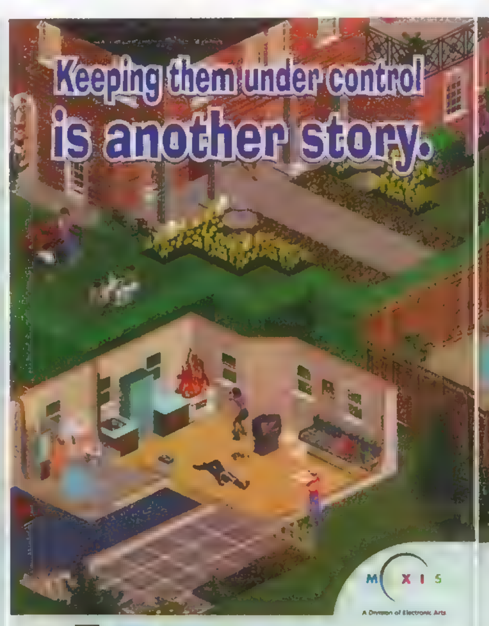
“严酷的徒手格斗
一个黑暗的未来
一个不确知的过去
没有人可以信任。
奥妮”

2001 年 这也是一个最坏的时代，PC 游戏想要借助格斗系统来丰富和加深动作游戏的体验快感，却陷入了 3D 图像技术的旋涡与格斗世界的玄妙奥义之中。最终，漫长的开发期只换回了不尽如人意的场景与动作表现。

“来自《模拟城市》制作者的新游戏。
创造
是容易的部分...”



“持续的管理他们
则是另外的故事了。”





“建造。采购。生活。
模拟人生
创造并管理人们！”





魔兽世界 "大画王"

魔兽世界大画王

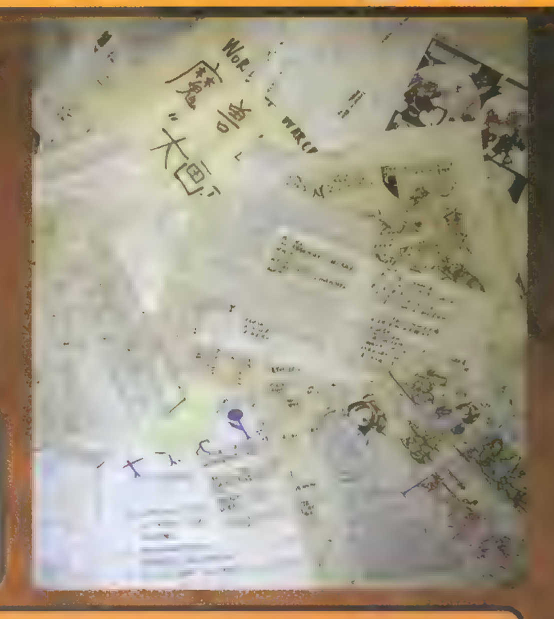
四格漫画作品 & 创意征集大赛

Play!







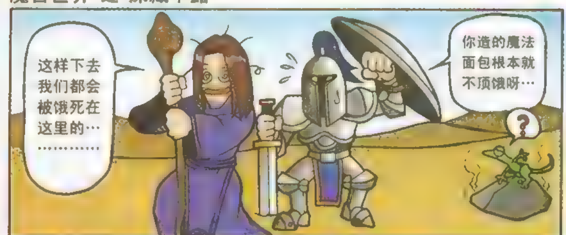


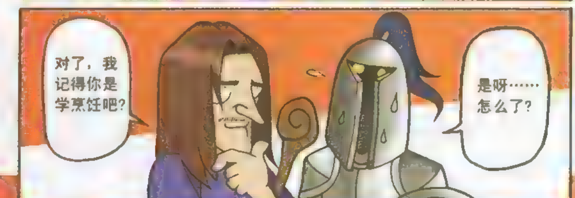
从 5 月号开始"魔兽世界大画王"活动以来，我们共收到来自全国 WOWER 们的草图精彩创意 2133 个，文字创意 1002 个，漫画成品 29 件，我们将从中抽取 200 名"杰出创意奖"，10 名"杰出画家奖"，向他们赠送"魔兽世界"超酷主题纪念 T 恤。同时，根据这些精彩漫画创意而制作的《魔兽世界大画王》漫画单行本也在积极筹划中，请大家关注我们更新的消息！

在此感谢本次活动的各协办方第九城市计算机技术咨询(上海)有限公司、人民网游戏频道、网易游戏频道，以及广大《魔兽世界》玩家的积极参与！

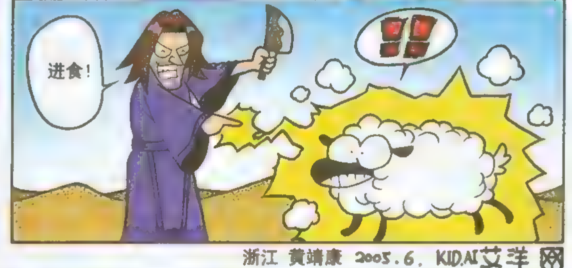


魔兽世界 之 深藏不露





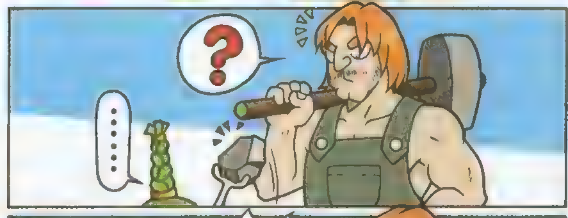


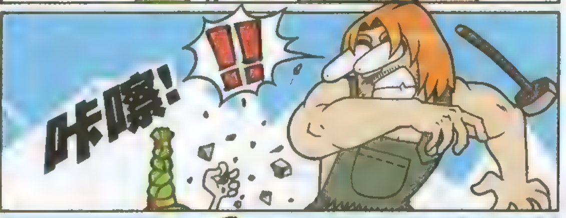


浙江 黄靖康 2005.6. KID.AI艾洋

魔兽世界 之 深藏不露



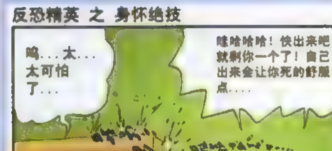


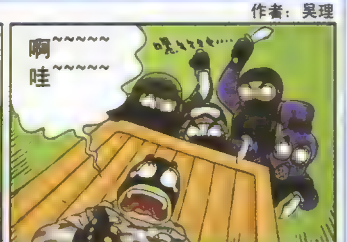


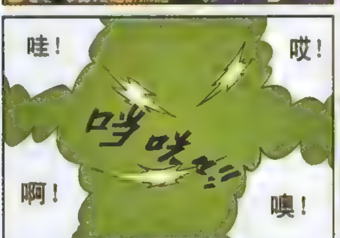


2005.6 KID.AI艾洋

反恐精英 之 身怀绝技　　作者：吴理







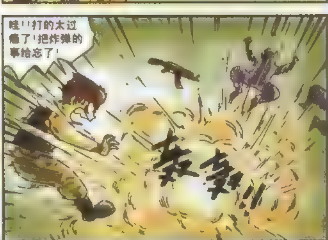


反恐精英 之 火上浇油　　作者：吴理











别担心，我们只是想用这种办法来宣传新版软件操作简便！

老妈，你觉得我新买的电脑音箱怎么样？

电脑盲种种

老板

——老板，这张磁盘坏了，不能存数据了。

——这个你拿去自己修一下就好了嘛！

——老板，硬盘上有坏道了。

——(估计知道上次丢份了)你去出纳那里拿二十块钱再去买个新的吧，记得这次买好点的。

老爸

——老爸！新电脑买回来勒！

——嗯，好！机箱大了，带也该宽了吧！

朋友

——记住啊，我的电邮是 ASD@hotmail。

——(无比诧异)ASD@ ……后头没了？这样行吗？

——拷贝的快捷键就是同时按住 Ctrl 和 C 键，你来试试。

——(左手放在 Ctrl 键上面，右手放在 C 键上面，深呼吸，抓住时机，两手一起成功的同时按住它们)电脑什么都好，就是这快捷键麻烦。



古今一理



古代

有一个和放牛孩子的对话：

“你在做什么？”

“放牛。”

“放牛做什么？”

“挣钱。”

“挣钱做什么？”

“找老婆。”

“找老婆做什么？”

“生娃。”

“生娃做什么？”

“放牛。”

现代

有一个和上网孩子的对话：

“你在做什么？”

“上网。”

“上网做什么？”

“下载软件！”

“下载软件做什么？”

“系统优化。”

“系统优化做什么？”

“上网更方便，下载速度更快！”

有个伟人说过，历史常有惊人的巧合！



魔戒之键盘版



爱情逃避魔戒

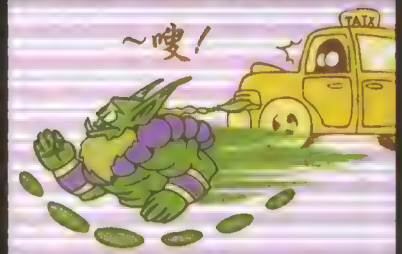


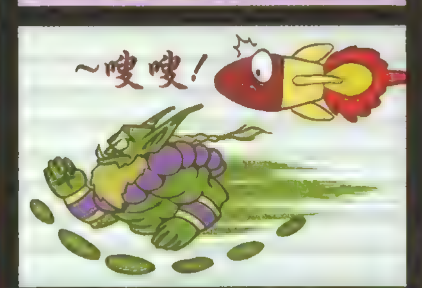
空间回溯魔戒

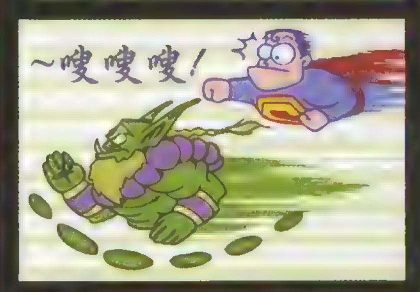


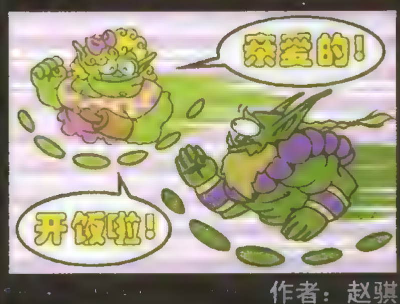
终极毁灭魔戒

魔兽争霸III 之 疾风步









作者：赵骐

玩游戏 我从来没有后悔过

——“贪玩教授”严锋口述实录

“最好的东西是游戏，最坏的东西也是游戏，最应该鼓励的是游戏，最应该小心的也是游戏。” ——严锋

◆ 严锋小档案

严锋，1964年生。1982年考入复旦大学中文系。1986年起随著名学者贾植芳教授攻读比较文学专业硕士学位。1991年起随贾植芳教授攻读中国现当代文学专业博士学位，专业研究方向为20世纪中外文学关系史。1994年留校任教。1997年赴挪威奥斯陆大学随汉学家何莫邪教授学习工作。1998年至2000年任日本东京大学东亚文化研究所副教授。现为复旦大学中文系副教授。著有《现代话语》、《生活在网络中》（与人合著）、《雕虫缀网录》，译有《权力的眼睛：福柯访谈集》、《三人同舟》等。曾撰写《好玩》、《好玩Ⅱ》、《男人的游戏》、《游戏的文学和文学的游戏》等游戏话题的文章。

文汇出版社的一位朋友在和我们聊天的时候，将严锋描述成一个“超级大玩童”。当她听说严锋将视若珍宝的天文望远镜卖掉的时候，连称“不可思议”。天文望远镜被忍痛卖掉了，而那套古老的《银河飞将》，严锋却依然小心地收藏着。









严锋玩游戏

“辛丰年”的名字在众多音乐爱好者中间可谓如雷贯耳，从《乐迷闲话》到《辛丰年音乐笔记》，从《读书》上的“门外乐谈”专栏，到《爱乐》上的音乐专栏，这位老一辈著名乐评家的每一篇作品都是爱乐者收集的对象。他就是严锋的父亲。

严锋认为自己后来的爱游戏，与父亲不无关系，他说：“父亲本身就是一个很爱玩的人，他就是一个大玩家，从小就带着我们玩，只是玩的东西不一样而已。所以我玩游戏，他也是支持的。”

在回忆父亲的文章中，严锋提到最多的是两点：一是父亲对音乐的热爱，二是父亲带着自己在田野上散步的情形。辛丰年在被打成反革命发配至砖瓦厂干苦力期间，每天晚上仍会拿出小提琴拉上几段，或是拿出歌本唱上几段，引得窗户上映出大人和小孩的一张张好奇的脸。平反后，他偷偷守在“海燕”收音机前收听南朝鲜电台的古典音乐，还买了两台501型盘式录音机，将那些电波音乐录制下来；之后又先后购入夏普四喇叭收录机、脚踏风琴、钢琴，令家道“无可置疑地中落”。

尽管辛丰年自己爱乐如命，但他并未在这方面对儿子有任何苛求，他希望儿子能够自由成长。下放期间，每天吃完晚饭，“辛丰年就会牵着儿子的手，到田野里去散步。鸟儿在晚霞里歌唱，风吹着家家户户的竹林沙沙作响，辛丰年就会对儿子讲米丘林，高尔基，布琼尼的第一骑兵师，一边对迎面打招呼的农人含笑作答。”

辛丰年是一位音乐“大玩家”，辛丰年以自然的心态教育儿子，正是这两点，潜移默化地影响了严锋，令十多年后的严锋成为一名超级游戏玩家。用严锋的话说：“我好像又有要回到童年的意思，用哲学上的说法就是‘回到辛丰年’。”

一、打通童年的记忆

我喜欢玩游戏与小时候的经历大有渊源，小时候对你触动很大的事情，往往会影响到你一生的偏好。我后来玩的那些东西，比如天文望远镜、电子音乐、电脑游戏，说到底是童年情结的一种延伸。童年没有完成的梦想，长大后再去实现一次，再去活一次。

八九岁的时候，父亲在砖瓦厂做力气活，那时家里很穷，但父亲对于书的热爱丝毫没有减少。每隔一两个星期，父亲就会带我到区政府所在的镇上去买书。在我眼里，大部分书都没什么意思，只有一些科普的书能留住我的脚步。我现在还能清晰地记得，那天下午在书摊上翻到一本名叫《少年航空模型制作》的书时的情形。我们那时候的玩具就是弹珠、弹弓、香烟壳子，突然看到飞机模型，有一种震撼。

把这本书买回家后我一遍遍地仔细翻看，然后告诉父亲我要做飞机模型。于是父亲挽起袖子帮我一起做。那时家里睡的床就是两把椅子中间架一块木板，木板是一根根木条拼接起来的，父亲把最外面那根抽下来给我，作为原材料。砖瓦厂有机修车间，我去那儿捡地上的刀片、锯条，父亲讨来胶水和砂皮，作为工具。做飞机翅膀的时候，我把竹篾放在煤油灯上烘烤，加热后弯出一定的弧度，看着这道美妙的弧线，心里真是快乐得很。

小时候我还痴迷于矿石机。现在的很多音响发烧友可能也和我一样玩过矿石机，从中药店买来矿石，敲敲碎，弄根针，一头接个天线，也不要电源和功放，就能听到空中的电波。那时的心情就像中世纪的人见到飞机、坦克一样。

你可以想象，在那个物质和精神条件极度匮乏的年代，一个孩子和他的父亲在一间茅草顶、泥土墙的小屋里埋头做飞机模型或矿石机。用的材料都很粗糙，就像我们的生活那样粗糙，但孩子心里却有一种超脱现实的快乐。无论飞机模型、矿石机，还是游戏，它们的共同之处在于能够引领玩的人穿越时间和空间的阻隔，超越当前的生活状态和精神状态。这是一种飞翔的感觉，一种对自由的渴望。

人有的时候需要这种可以寄托自己的梦想、可以让自己超越现实的东西，让他能够迸发出一种生而为人的尊严。游戏也是这个道理。后来我痴迷于游戏，特别是《银河飞将》那样的模拟游戏，不仅仅是受到声光效果的震撼。人一生的梦会有一种螺旋上升的延续性，面对游戏，童年的记忆一下子被打通了。



二、敬业把它们拖垮了

从1991年买第一台286电脑，到2000年结婚之间的整个90年代，是我玩游戏最多的十年。现在虽然还在看游戏杂志，还在关心游戏，但玩得已经不多了。一方面是因为家庭、工作上的事情开始繁忙起来，另一方面，我最喜爱的飞行模拟类和冒险解谜类游戏都已经没落，前段时间期待的《妙探闯通关2》也被取消了；我最喜爱的游戏公司，比如Origin、Sierra、Digital Anvil，也都不复存在。

对于自己喜爱的游戏类型和游戏公司，我会追捧到底。就像我看小说一样，我喜欢欧·亨利，他的每一部小说我都会去看。Origin是我最钟情的公司，除了"银河飞将"（Wing Commander）系列外，"创世纪"（Ultima）系列、《无悔的十字军战士》（Crusader：No Remorse）、《生化悍将》（BioForge）、《陆空战将》（Strike Commander）、《太平洋战将》（Pacific Strike）、《系统震撼》（System Shock），我都很喜欢。只要是Origin出的游戏，我都会信赖。这是一家绝对敬业的公司，但也正是因为它绝对敬业，所以把自己给拖垮了。Sierra的冒险解谜游戏也是我的最爱，比如罗伯塔·威廉姆斯的"国王密使"（King's Quest）系列，还有LucasArts的"猴岛小英雄"（Monkey Island）系列、《妙探闯通关》（Sam & Max Hit the Road）、《神通鬼大》（Grim Fandango）等。

我对id Software的感情比较复杂，他们早期的作品《德军司令部》（Wolfenstein 3D）和《命运之矛》（Spear of Destiny）我都玩过。那时候玩得非常投入，虽然觉得画面与冒险解谜游戏相比还比较粗糙，但玩的时候不用动脑，有一种不分青红皂白的快感。后来的《毁灭战士》一代和二代都是不睡觉玩的，一直玩到半夜，脑子根本转不动了，完全沉浸在血红的杀戮感中。这类游戏玩的时候虽然让人着迷，很投入，但玩过之后却会觉得有些无趣和失落。按理说《毁灭战士》通关后应该有个大结局，没想到最后却跳出来一只兔子，让人莫名其妙，典型的Anti-Climax（反高潮）式的结局，不像《银河飞将》通关后会有一种巨大的成就感和满足感。

我理想中的游戏有着精彩的剧情和角色，而不是像《毁灭战士》那样，把游戏拿过来，什么都不想，进入游戏就直接开打，也不知道为什么要打。当你不知道自己为什么要做一件事情，却仍然情不自禁要去做的时候，那恐怕就是上瘾了。

三、音乐比画面重要

父亲对音乐的热爱也影响了我，音乐是我选择游戏的重要因素之一。我喜欢的游戏，音乐都很棒。有些游戏可能并不受好评，但它们的音乐却让我着迷，比如《印地安那琼斯与亚特兰蒂斯的命运》（Indiana Jones and the Fate of Atlantis），选用的是电影音乐大师约翰·威廉姆斯的音乐素材，但演绎起来感觉比威廉姆斯的原作更有意味，其中的变化更丰富。

1991年，我在复旦大学读书的时候，在南京买了第一台286电脑，用一只巨大的草绿色军用背囊把它从南京背回上海。1M内存，两个1.2M的软驱，没有硬盘，黑显示器，速度是12MHz。虽然学校的机房已经有了一批电脑玩家，但个人买电脑的那时候还很少。这台电脑在当年的复旦南区成了件宝贝，来参观的人络绎不绝。我还作了个规定：所有想上机动动手脚的人必须先去盥洗室把手洗干净。

我买电脑的初衷是为了工作和学习，用WPS写写东西，没事的时候玩玩音乐。按照教科书上的指令，我用BASIC语言编写一个程序，奏出了《血染的风采》，这是我在电脑上做出的第一首歌。那时候的电脑只能发出单音旋律，是极端机器化的正弦方波，毫无人性可言，不能满足我对复调的渴望。后来我在上海图书馆查到美国《BYTE》杂志上的一则广告，里面讲到有一种叫声霸卡的东西，巴掌大小，只要往电脑里一插，就可以提供128种乐器音乐和11个声道同时发音。11个声道，128种音色，即便是莫扎特的交响曲应该也能勉强对付下来了。不过我跑遍了整个上海，居然没有一家电脑商听说过"声霸卡"这个词。我又根据《软件报》的中缝交友栏提供的地址，向全国各地的电脑爱好者发了三十几封信，其中有一位杨先生告诉我，在广州市法政路65号广大电脑有卖的。于是我带上一生的积蓄，坐火车南下，找到广大电脑，用1500块钱买了一块声霸卡带回上海。我想自己可能算是上海第一块声霸卡的拥有者吧。

之后我一直都在升级自己的声卡和外置音源，每次升级音源后，我就忍不住想把以前玩过的游戏重玩一遍。一般的人玩游戏可能更注重音效而不是音乐，除了《仙剑奇侠传》和《最终幻想》这类经典大作外，普通游戏的音乐可能很少有人会注意。但我却觉得音乐比画面更重要。画面有时候是很肤浅的东西，现在游戏的趋势是不断追求画面上的逼真和震撼，虽然我也欣赏精美的视觉效果，但我心里始终总会保持一种警惕。要清楚什么是自己需要的，什么是自己应该追求的。

当时《银河飞将》还发行了音轨CD，我现在都想把它找出来，用更好的软音源重新编配一下。一个游戏如果在音乐方面都能做到这么用心的话，你可以想像它在其它方面的认真程度。

四、轰轰烈烈玩一场

我自认为一直都是个自制力强、自学能力强、有计划的人，我接触游戏的时候也已经20多岁，对外界事物有一定的免疫力。但玩了游戏之后，我发现自我约束的能力还是大大打了折扣。

人的兴奋点和精力是有限的，当你对一件事物热情高涨的时候，对其它东西肯定会失去兴趣。除非你是可以在两个世界之间自由往来的天才，否则，花在游戏上的时间多了，工作或学习起来必然会索然无味，会觉得这只是我的职责，不得不去做。一个人如果对自己的工作或学习不能抱以极大热情的话，效率上肯定会受影响。所以年轻人要特别小心，每次说到这个，我就会把自己作为负面教材，现身说法。

但我从来就没有后悔过，如果老天让我重新来过，我还是会一样执著地去玩游戏。以前玩的时候还觉得有些不好意思，觉得是不务正业。现在我是理直气壮地玩，因为我知道玩游戏不是什么可悲可耻的事情。就像艺术没有高下之分，这一点我早就想通了，比如在所有文学流派中，我偏好的就是通俗文学。更何况，人生的很多东西本来就不是你可以从容、全面、理智地去选择的，与其绞尽脑汁地计算，不如轰轰烈烈地玩一场。

其实玩什么都会沉迷进去。我对声音比较痴迷，因为家里人多，玩箱子会影响别人，所以就玩耳机，玩耳机到了一定程度之后毒性也很大。

当然，对于自制力特别差的人，尤其是未成年人来说，情况就完全不一样了。我的孩子现在才两岁，看到电脑屏保就已经很感兴趣，要一直看。孩子慢慢长大了，让不让他玩，玩些什么，怎么样控制这个度，这成了我很头痛的一个问题。但这绝不是说游戏本身不好。

玩游戏对我的学术也有意外的收获，我试图把游戏变成我研究的一个方向。我的专业是比较文学，其中一个重要的研究领域，就是把文学和其它艺术进行比较，文学与电影、文学与音乐，研究不同艺术形式之间的共同性和差异性。我曾对文学与游戏之间的关系做过比较，研究两者在表现手法、对材料的处理、叙事方式、所借助的媒体等方面的异同，以及对其艺术性的影响，也取得了一定的成果。

从游戏的角度看文学，从文学的角度看游戏，跳出各自的领域，有些东西会看得更清楚。比如"交互性"的概念，我认为它在传统文学和现代文学当中一直都存在，在文学中是以潜在或被压制的状态存在着。这一



点，在接触游戏后，我看得更清楚了。我对游戏抱有很大的期待，每个时代都有它的主导艺术：唐代，诗歌是主导艺术；19世纪，小说是主导艺术；不管大家承不承认，电影是当代的主导艺术。而21世纪的主导艺术，很可能就是多媒体艺术，有虚拟现实和交互的特性，游戏就是其中最重要的一种形式。

严锋谈游戏

一、文学的游戏与游戏的文学

电脑游戏和文学之间共生同源的现象非常值得关注。电脑游戏从诞生起，就不断地从传统文学那里借取一些元素和表现手法，比如人物、故事、情节、场景等等，有的干脆是文学名著改编的，像《三国演义》。作为从事文学工作的人，站在文学的角度，我也有一种危机感。以前与文学争夺读者的有电影、电视，现在又出现了电脑游戏，文学的危机似乎更严重了。

游戏与文学最开始其实是一家，早先的文字游戏被称为“交互式小说”（Interactive Fiction），比如《Zork》。它给定一个故事的场景和情境，需要玩家不断地敲入文字指令来进行下去。游戏中没有任何图像，全部内容都是文字，实际上可以看作一种特殊形式的小说。随着电脑技术的发展，文字以外开始加入越来越多的图像内容，最终发展成电脑游戏早期的重要类型——图形冒险游戏。图形冒险游戏中的点击与超文本写作中的点击有一种强烈的可比性，甚至可以说它就是一种图像化了的超文本。

从文学的角度看游戏，再从游戏的角度看文学，考察它们之间的分合与同异，我们就能对新时代文学的超文本性获得进一步的理解。我们早就在王蒙的小说《来劲》中读到了这样的句子：“您可以将我们的小说的主人公叫做向明，或者项铭、响鸣、香茗、乡名、湘冥、祥命或者向明向铭向鸣向茗向名向冥向命，以此类推。三天以前，也就是五天以前一年以前两个月以后，他也就是她得了颈椎病也就是脊椎病、龋齿病、拉痢疾、白癜风、乳腺癌也就是身体健康益寿延年什么病也没有。”

其实这已经是一种空间化和非线性的写作了，当我们的视线一个个地滑过向明、项铭、响鸣、香茗、乡名这些语言学上称之为“聚合关系”的词类的时候，我们所做的事情同在《Zork》游戏里面用各种各样的动词和名词在同一个游戏场所不断试验的行为是一模一样的。或者说，在读《来劲》的时候，我们的眼睛已经偷偷地变成了一只鼠标，在不断地点击一个个高亮的链接。

文学在朝着游戏的方向发展，在这里我把游戏性理解为交互性。文学朝交互性方向发展，文学的重心开始从作者向读者转移。特别是现代主义出现以后的文学，它更多的是一种读者的创造。作者在文本中留下了很多空白的、游移不定的点，读者的阅读本身也就变成了一种游戏，巴尔特的理论就是建立在这样一种框架基础上。

二、历史的缺失

在纯粹的情节交互性上，目前所有号称“交互式”的小说、电影都是有限的，我们只能在作者给定的框架中进行有限的选择。但是，在真实的生活中，我们面对的是无穷的可能性。按萨特的说法，存在就是选择，而且这种选择在任何时刻都是无限的。

像《来劲》这样的实验小说，一问世就成为人们激烈批评的对象，至今似乎也只有文学理论上的意义。当词语的排列聚合阻隔了小说时间的自然流程的时候，人们立刻就会产生强烈的厌倦情绪。如果说小说受到物质条件的限制，在通往无限自由的道路上继续遭遇着极大的困难的话，那么电脑游戏是否以其与生俱来的媒体特点具有通往无限交互性的可能呢？

我本以为游戏中会产生伟大的艺术，既然电影中产生了伟大艺术，为什么游戏中不能产生呢？它看起来似乎比电影更有潜力，它有电影中的一切，还比电影多了一个重要因素，即观众的参与。但后来我又推翻了这种想法，因为游戏中只有此刻，没有从容的思考，只能面对不断提供的选择，本能地发生交互行为，而这种交互不是发生在精神、历史、理性和逻辑的层面上，更不能在精致的情感、想象层面上进行。即使是较为成熟的游戏，也很难产生历史性，何况它还包含了很多无聊的重复和尝试和机械性的动作，很难想象它会成为一种经典。

游戏中不存在“历史”，这个问题其实在电影中也存在。读小说的时候你随时可以停下来，可以翻回去，可以沉思，可以查阅参考书，可以看别人的评论。电影不行，你在电影院的两个小时是一个不可逆转的过程。即便在家里看碟片，由于电影本身有着巨大的冲击力和沉浸性，你的思想总会不由自主地跟着影片走。正因为文字的表现方式比较间接，所以读者反而有更多的反思空间，虽然在表现力方面不比电影和游戏，但在反思性方面却强于后两者。

还有就是节奏的问题。冒险解谜游戏为什么会没落？我觉得节奏是它的致命伤。玩冒险解谜游戏你需要耐心，解决问题的时候往往要用穷举法和试错法，思路被卡住后，根本没有办法进行下去，用我们朋友之间经常调侃的一句话说就是：“事情已经进入到一个极为无趣的阶段。”你只好去看攻略，找不到攻略就只能放下这个游戏。文学、电影不存在这样的问题，情节一定会进行下去，保持一定的“节奏”，不可能被卡住。

有趣的是，纯文学没落的原因，与冒险解谜游戏没落的原因如出一辙。纯文学为什么会陷入困境，连余华他们后来都开始写通俗文学？先锋性、实验性的文学，读起来就和玩冒险解谜游戏被卡住一样，读着读着就是一头雾水，不得其解。与之相比，通俗小说就有一个很自然的流动，一个悬念解决之后，朝下一个悬念进发，直到最后结局。读通俗小说与玩动作游戏有着相似的畅快感。

三、不可逆转的“极乐”

不同类型的电影和游戏，交互性和反思性也不同。为什么我不认为《毁灭战士》是我理想中的游戏？因为这类游戏容不得你有任何思考的空间，无所谓正义、真理、人性，当怪物潮水般拥来的时候，你的大脑没有任何思考的余地，你所能做的只是一种本能的反应，一种反射性的东西，活着就是最大的欲望。我觉得人类的发展就是应该不断地超越这种本能的、反射性的东西，进入一个更高的精神领域。从这一点看，这类游戏可以说是一种倒退，它把玩家的主体性给淹没了。

冒险解谜类游戏不同，可玩性、艺术性和思想性在这类游戏中表现得更有弹性。比如我很喜欢的《无声狂啸》（I Have No Mouth，But I Must Scream），这款游戏对人性的恶的思考已经到了很深刻的地步，可惜在市场上它是失败的。上世纪九十年代中期以来，冒险类游戏正在急剧地走着下坡路，精美的3D图像和好来坞职业演员也难以挽救它的命运。这是个颇有点意味深长的文化现象，其意义也应该到游戏以外去寻找。一个重要原因是受到了更为后起的动作游戏、策略游戏和网络游戏的强烈挤压。这后三类游戏可以说是把非线性化推向了一个新的高峰，向人们展现了真正的交互性的雏形：无限的可玩性和可能性、玩家的高度参与、自由发挥与即兴创造。

这些代表着无限自由的新的游戏类型给人带来的是“极乐”的感受，而“极乐”（jouissance）也正是罗兰·巴特对“可写的文本”的期许。在那种吸毒般的快感背后隐藏的是精神分裂和人格谵妄吗？虚拟的电子空间向我们布置了一个真正后现代的舞台，在这个空间中，传统意义上的忠贞、正义、真理、成规等等统统受到解构，历史被颠来倒去地进行无穷次的改写，所有的界限都变得动荡和模糊不清。我们唯一看到的是欲望的汹涌澎湃，对无限的可能性的渴望，无止境的选择，跨历史的狂欢。以往拥挤在各种传统艺术形式的有限空间中受到阻扼的欲望，如今仿佛从所罗门的瓶子里全部释放出来一般，一股脑儿冲进了虚拟的电脑游戏和网络空间。这种渴望，一言以蔽之，就是读者、观众、游戏者们要做上帝。

在新时代人类这种无限超越自我的游戏冲动中会诞生新的精神性吗？这里的前景似乎并不令人乐观。如果说，在包含了大量语言的冒险类游戏中我们还能见到某些思想的闪光，在新一代的动作游戏中，我们就只剩下了大量的暴力、杀戮。语言被压缩到最低的限度，无限的参与和交互性也就是无数转眼即逝的瞬间和支离破碎的画面。游戏是如此，网络中的超文本写作又何尝不如此呢？

从文字游戏到图像游戏，再到现在的“极乐”游戏，这是一个不可逆转的过程。从整个文化发展史来看，也存在着同样的问题。现在还有谁能

写出真正的唐诗？谁能写出真正的古希腊悲剧、莎士比亚戏剧，或是巴尔扎克、陀斯妥耶夫斯基那样的巨著？

四、非线性意义何在

未来的艺术在朝着越来越高的自由度发展，人类社会的发展本身就是一个人不断要求成为上帝的过程。完全的自由是上帝的权利，人类不应该奢望。人在世界上总需要一些界限，完全的自由是一种精神分裂的表现。

游戏也是一样，我并不是很喜欢玩那些自由度很高的游戏，比如“上古卷轴”系列的《匕首雨》（Daggerfall）、《晨风》（Morrowind）。这些强调非线性的游戏就像现代主义的某些小说。线性的东西现在看来好像过时了，大家都在追求一种更高的自由度，我却觉得这没什么实际意义。马克·萨波塔写过一本叫《隐形人和三个女人》的小说，它虽然是一个纸面文学文本，但没有页码，阅读时你可以像洗扑克牌一样一遍一遍洗，每洗一遍都可以获得不同的文本。这样任意排列，好像有无限种看法，可以永远看下去，但真的有人愿意这样一直看下去吗？这是一个比较夸张的例子，其实很多先锋主义的小说或多或少都有类似的影子，没有开端，没有结局，有很多空白。

有些非线性的游戏也是一样，巨大的世界，无限的可能性，你好像什么都可以干，但其实什么也干不了，没有期待，也没有方向。线性游戏的设计师就像上帝，玩家心甘情愿接受“上帝”的控制。如果把这种控制权完全交给玩家的话，乐趣反而会降低。网络游戏更是一种自由模式的游戏，没有固定的流程，设计师把世界完全交给了玩家，从上帝的角色退到后台。

网络游戏和单机游戏有所不同，我们玩单机游戏的时候，实际上是希望从集体性中逃出来，所以单机时代的人往往会自得其乐；玩网络游戏的时候，集体性又回来了。个体性的问题是孤独，集体性的问题是容易产生群体心理，产生一种裹挟一切的能量。这种力量可以干成很多事，也可以毁灭很多东西。例如在某些网络游戏中，玩家的行为被同一化，在不断的升级和PK中，人的个性被抹杀，只剩下一个符号，真实的性格在网络上被简单化了。

五、机器的奴隶

我觉得上网和练气功有点相像，它是一个逐渐失去自我的过程。人们对网络先是有一种物质上的依赖，然后会产生一种精神上的依赖。慢慢地网络就会变成你的“师傅”、你的心理医生，或者类似于母亲一样的角色。其实很多人已经在体会整个人进入网络的生存情景了。

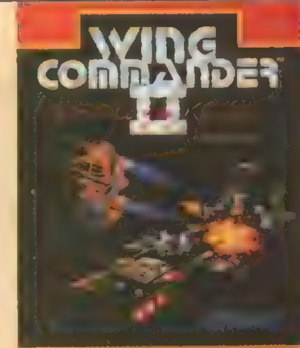
我就有切身体会，以前我的记忆力非常好，但自从用了电脑和网络后，记忆力变得一塌糊涂。因为你已经把大脑完全交给电脑和网络了，没有必要再去记忆。我现在对网络的依赖度很大，工作的时候百分之百是在电脑前，百分之百是在网络上。以前写文章都是先想好腹稿，再开始写，现在写文章，一开始就会想到去网上查资料。以前拨号上网的时候还会时不时把网断掉，查完资料、收完信件后，就会下线，要不然费用受不了。现在装了宽带，用了包月，可以24小时挂在网上。所以说，宽带给我们带来的不仅仅是速度上的提升，更是一种生存方式的革命。如果说拨号时代的互联网还只是一种工具的话，宽带时代的互联网就已经成了你身体的一部分，大脑的延伸。

离开网络后，会有一段很痛苦的康复期。平时机器坏掉或网络瘫痪的时候，我就会觉得很着急，比自己的身体出了毛病还要着急。我会马上打电话给维修人员，恨不得他们立刻出现在我面前，把机器或网络弄好。

这无论如何不是一件好事。人在网络中越来越丧失自我、丧失主体性，人把自己交给了网络，它替我们思考和安排一切，人的肌体在萎缩，大脑也在萎缩，最后会不会变成机器的奴隶？这是我一直思考的问题。人总会把自己交付给一种信仰，比如我们小时候把自己交给毛主席，恋爱中的人把自己交给恋人，恋电脑、网络的人把自己交给电脑、网络，恋游戏的人把自己交给游戏。把自己交出去之前恐怕得想清楚，否则一旦交出去，你就失去了思考的能力，失去了判断力。■

《好玩》（节选）

文／严锋



这以后发生的事情就是一种宿命了。简言之，我立刻带上一生的积蓄，坐火车南下广州，在一个河边的小巷子里找到了广大电脑，花1500百块钱买了一块声卡（在今天，200块钱可以搞定一块好得多的）。当时店里有个很善相的中年胖子正在起劲地往电脑上装什么软件，等我要离开的时候，那个软件也正好装完，开始运行，我的两脚就再也挪不动啦。屏幕上出现了无比壮丽的太空，镜头切入一只巨大的飞船内部，两个气度非凡、衣着华贵、浑身长毛的猫脸外星生物正在谈论人类的命运，显然他们正与人类处在交战状态。两个外星大佬（我后来才知道那是基拉西皇帝和他的皇孙）谈论人类的口气很是不屑，可是说到一个叫“虎之心”的人类飞行员（我后来才知道，那就是我！）的时候，突然变作敬畏的语气。可是他们突然又放心了，因为根据情报，那个“虎之心”已经被愚蠢的人类军方解除了职务。然后就是惊天动地的太空战斗，炮火连天，弹痕满舱，通讯耳机中各种喧嚣不断，有上级的命令，僚机的警示，同伴的呼救，敌人的挑衅，更有双方舍恨死去的哀鸣。可怜我一辈子也没见过这么华美而又惊心动魄的场面，只有站在那儿发呆的份儿。

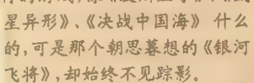






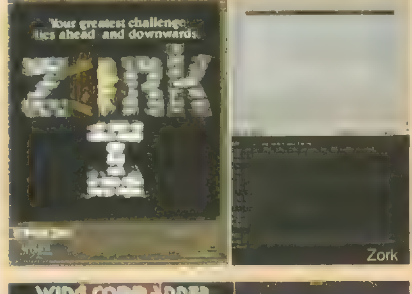
中年胖子告诉我这是国外刚出的“银河飞将二代”，劝我“来一套”。他说在国外买声卡的人必买这套游戏，买这套游戏的人必买声卡。一张低密盘广大电脑算5块钱，这套游戏算22张低密盘的容量，价钱只抵国外的十分之一。可是我当时已经快要连车票的钱都没有了，只好带着刚刚奠定的对电脑游戏的热爱含恨而去。回到上海后，我就开始到处搜罗游戏，首先当然是《银河飞将》。这事难度很大，因为当时国内不要说盗版游戏，连正版游戏都没有，最大的来源恐怕就是大学生里的机房了。而机房又数计算机系和电子工程系的最大最好。于是我用各种办法结交这两个系的人，居然认识了一大批那里的研究生和教师，手上也开始积累起一些当时流行的游戏，像《波斯王子》、《异星异形》、《决战中国海》什么的，可是那个朝思暮想的《银河飞将》，却始终不见踪影。





银河飞将 II

又过了些日子，同宿舍楼的学友巫志南被我拉下水，斥巨资买了一台有彩显和硬盘的286，和我一样成了中文系的游戏先驱，大大地扩展了我们可玩的范围。我为了方便游戏，索性搬去他的房间和他同住。有一天下午，一个电工系的研究生跑到我们房间神秘兮兮地说：《银河飞将》就要来啦。过一会儿，另一个电工系的研究生跑来激动地通知：《银河飞将》就在路上。再过一会儿，一个瘦瘦而很有神气的人拎着一大包软盘出现大我们房间，当然，这个叫黄晓虎的电工系研究生立刻就成了我终身的亲密战友。



Zork



银河飞将 III



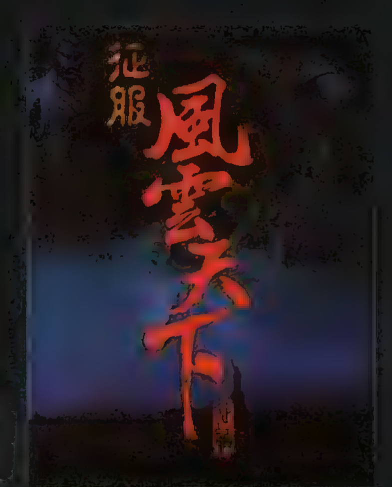
2005年8月4日—10日
中国人民革命军事博物馆
“盛装狂歡”
動漫節北京站
CS
万
人
博
弈
COSplay
挑战擂主
GAM
戏
游
也
疯
狂
➘ 挑战擂主 —— 百家社团角逐“第二届全国十佳cosplay社团大奖赛”！ 擂主独享万元奖金！媒体空前关注！（社团征募倒计时、火速报名……）
➘ 万人博弈 —— 著名战队震撼登场，CS发烧友的狂欢节日！来这里体验最极限、最多喝采的CS之旅！（优秀战队征募中……）
➘ 精彩刺激 ——“游戏也疯狂”互动游艺让你欲罢不能！投资百万精品玩具任你赢取！现场兑奖,不折不扣！让你体会与以往动漫展迥然不同的新奇刺激！
2005
FULL-DRESS CARNIVAL
盛装·狂歡
ANIMATION FESTIVAL
关注“盛装·狂欢”动漫节，关注蝌蚪网 51KEDOU.COM www.51kedou.com
登陆官方网站：腾讯动漫频道 comic.qq.com 了解全面资讯
咨询热线：010-64759317、64759382、84726012、84726013
特别主办单位： QQ www.QQ.com
倾力承办单位： 51KEDOU.COM
全程报纸支持媒体： 信报
全程广播支持媒体： FM97.4 北京音乐台
全程杂志支持媒体： TOUCH 潮流周刊
全程网络支持媒体： 搜狐 SOHU.com
全程游戏媒体支持： Play!
特别鸣谢单位： 宋洋の美术 SONGYANGART
CS联合主办单位：
全程票务代理： PIAOHOO.com www.piaohoo.com 中演票务通 Super Ticket



30 万的数码奖品大派送







真·封神之天尊地魔

真国产 真3D 真封神

国人自制3D引擎冲向国际

真封神是一款国人自制的即时3D网络游戏，游戏制作的所有技术建立在"圆桌武士"开发团队自主开发的RT-Engine之上。RT-Engine是一款针对万人连线网游而开发的引擎，从基本的游戏底层渲染系统到网络高效能传输、防弊侦测系统都从底层做了最完整规划与设计制作。

近期《真封神之天尊地魔》自E3凯旋而归，受到无数国外媒体的关注。打响了国产网游享誉世界的第一炮，国外同行在亲自体验过《真封神》的游戏后，均认为《真封神》是迄今为止华人所开发的网络游戏中的最强一作。庞大的神话传说背景体系，独具中国特色六大游戏系统，美轮美奂的真3D游戏画面，可以说在E3上掀起了一股中国旋风。

中华文化与游戏的完美结合

和日本或者韩国随意改编中国神话故事不同，《真封神》开发团队圆桌武士开发小组对《封神演义》作了深入的考究，并参考了大量中国古代文献，还组织了特派团前往商周两国都城的遗址进行考察。

正是在严密的考据和精心的制作下，《真封神》才能原原本本的再现了这个连历史学家都称之为断代史的远古传说。还原了昆仑众仙和商周众神，还原了上古神兽和秘传法宝。

超强特报

www.zfs.com.cn

六大特色系统，创意前无古人。

炼 流光溢彩的武器精炼



精炼后的装备颜色、外形、动态、光泽都会发生显著变化，3D的动态光源和变幻粒子系统将会把画面表现到极致，给玩家无比震撼的感受。

宝 变化无穷的仙家法宝



玩家可以脚踏烽火轮飞檐走壁，攻城掠地，手握九龙神火罩斩妖除魔，所向披靡，高举混元珠伞扭动乾坤，日月无光。

兽 上天入地的奇异神兽



黄飞虎的五色神牛、杨戬的啸天犬、魔礼海的紫金龙花狐貂等等灵幻神兽，在《真封神》的立体空间中神兽得到完美呈现。

阵 神秘诡异的副本阵法



天绝、地裂、风吼、寒冰等十绝阵，阵阵独立，阵阵艰险，玩家可以充分发挥自己的领导才能，协同能力，一起攻破。

国 杀气冲天的万人国战



《真封神》的国战完全是三千年前的历史重现，汜水关、界牌关、穿云关、潼关、临潼关五大关卡尽陈其中，只待当今关公过关斩妖！

封 超越想象的诸侯封神



在国战中取得优异战绩的玩家可以得到封神的资格，变身成为传说中神一般的角色，同时拥有该神自身的特殊能力。

本文转载自《电脑商情报》6月份

开发团队介绍：

他们扛着中华网游的大旗，从远古商周的废墟里复活，在中华网游3D的绚烂里升华，于群雄逐鹿的网游里封神。他们就是上海米果在线信息服务有限公司的圆桌武士游戏开发工作室，正式成立于2004年4月，核心成员平均制作游戏的经历为5年，分别有多套单机版与两套3DMMOG的开发与维护经验。上海米果最新推出的网游史篇《真封神之天尊地魔》即是由其历时24个月，耗资1000万人民币所精心研制的民族3D巨作。整个团队平均年龄为25岁左右，正值游戏开发的黄金巅峰期！

上海米果在线

圆桌武士

游戏开发工作室



首席美术师童卓娟

——追求极致的酒窝美女

长相甜美的卓娟，是《真封神》的魔术师。从角色原稿设定、到画面3D渲染，气势恢宏的国战场面、灵动多变的游戏场景，均出自卓娟的精雕细琢。如何让游戏以最震撼人心的画面抓住玩家眼球，是她最在乎的事情。日以继夜的开发工作，也在卓娟 脸上留下了淡淡的岁月印记，不过她说："没关系，我更喜欢看到玩家进入游戏后的吃惊表情，那是我所追求的。"

ZENFENGSHEN

新闻总署寇司长亲临E3 为中国民族网游加油打气

美国洛杉矶时间5月19日10：30，新闻总署寇晓伟司长到达《真封神之天尊地魔》的E3展台，并在展台前逗留达30分钟。寇司长详细询问了《真封神》的技术优势、开发进度及游戏系统，当了解到《真封神》的3D游戏引擎是完全自主研发时，寇司长的脸上露出了灿烂的笑容。而对于《真封神》以极富中国传统文化底蕴的古太极图为展台背景，当即表示非常欣赏。

作为政府主管网络游戏的高级官员，寇司长一直关注、支持国产网游的发展。为了促进国产网游，他策划Chinajoy，使其成为与E3、东京电玩展并列的全球三大游戏展之一；启动"民族网游出版工程"，大力支持网游自主研发；筹划发展四个国家级游戏产业基地、五个国家级游戏技术创新中心，组织实施"1+10"人才培养计划；主持召开游戏产业年会，促进政府与企业间交流。并在2005年，实施民族游戏"走出去"战略，组团参加本届E3展，这是中国游戏开发企业首次正式以中国的名义、在政府的直接组织下参加这一世界游戏产业盛会，同时也是中国游戏企业首次以自主研发的民族游戏产品、以中国游戏产业整体形象亮相于国际网络游戏界。据介绍，此次上海米果的E3之行，得到了新闻总署下属的游戏工委的大力协助。

5月18日，也就是本次E3展开幕的第一天，在展会正式开放的不到一个小时的时间里，上海米果的英文版、中文版、韩文版等所有版本的游戏宣传资料即被前来参观的游戏厂商索要一空。来自意大利、法国、西班牙等十几个欧洲国家，泰国、菲律宾、马来西亚、等东南亚国家以及中国的邻居、目前游戏发展的十分成熟的韩国、日本等游戏开发商、运营商、媒体记者将上海米果的太极展台围得水泄不通。



本文转载自《新浪网》

作为《真封神》的开发商，上海米果是一家刚过完两周岁生日的年轻公司。据介绍，在短短的两年时间里，上海米果签署代理了一款Q版游戏，自主开发完成了大型3D奇幻网游——《真封神之天尊地魔》，这样的运营、开发能力在当前中国的网游界是绝无仅有的。

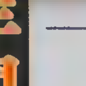




据了解，今年是上海米果第一次参展E3，也是中国唯一一家受邀参展的国产3D网游开发商，上海米果的实力，不容小觑。眼下，《真封神》在中国的测试活动进行得如火如荼，可以想象到其在中国的运营一定会取得巨大的成功。环视目前《真封神》在E3的大受欢迎，各大游戏公司争抢代理权的场面，相信其在海外的游戏授权一定会创造中国网游的海外佳绩。这也有助于用网络游戏将具有深厚底蕴的中国文化、源远流长的中国人文哲理传播到世界各地。

百年乐团演绎网游巨著

——上海交响乐团为网络游戏《真封神之天尊地魔》演奏主题曲



2005年5月30日下午2时整，上海交响乐团演奏大厅内，灯火通明、管弦交响，享誉国际的百年乐团，全球唯一同时获得奥斯卡奖和格莱美大奖的交响乐团——上海交响乐团，正式为上海米果自制的民族网络游戏巨著《真封神之天尊地魔》进行游戏主题曲演奏录音，游戏深厚的文化底蕴、宏伟的故事场景透过交响乐的形式带来听觉的强烈震撼。演奏结束后，国家一级指挥、上海交响乐团首席指挥陈燮阳先生在指挥台上驻足许久，久久回味："这真是一次令人激动的演奏啊，历史悠久的交响乐与当今最火热的网络游戏结合，使交响乐以更加现代、紧跟时代潮流的形式呈现在人们面前，交响乐深沉的音乐内涵透过游戏的形式为人们欣然接受，古老的交响乐焕发出从未有过的青春活力。"

久负盛誉的上海交响乐团是亚洲最古老的交响乐团之一，是中国最具影响力的交响乐专业演奏团体，距今已有一百二十多年的历史。乐团从1949年以来，已举办6000多场音乐会，以广泛的知名度和精湛的艺术水平，不断应邀出境举办音乐会，陆续在美国、德国、瑞士、意大利等国家和地区进行数十次访问演出。承担了上海APEC会议、申办世博会，亚洲经贸会议，为世界500强上海年会演出等。乐团在世界各地的巡演中把中国的传统音乐与交响乐结合，创造出新的表演形式，并大力推广中国文化，受到东西方观众的热烈欢迎。更使乐团获得奥斯卡奖和格莱美大奖，这也是目前世界上唯一同时获得以上两大奖项的交响乐团。



此次上海交响乐团为上海米果《真封神之天尊地魔》共演奏两首由北京小旭音乐制作室卢小旭先生亲自制作完成的游戏曲目，一首是《人间魔域》，在一幅幅纸醉金迷的酒池肉林里，上海交响乐团演奏的《人间魔域》低沉、回旋、摄人心魄；另一首是《黄金领地》，在一片片金沙中，上海交响乐团演奏的《黄金领地》高亢、激昂、催人奋进。千百年前封神演义的激扬，人神共舞的豪迈，交响乐与游戏的完美组合，激荡出艺术的灿烂火花。



首席程序设计师金海——立于潮头的编程高手

金海被团队誉为"天才"，每当游戏开发遇到问题、争持不下的时候，他总是能冒出这句话："我有办法解决这个问题，可以同时满足你们双方的要求"，而他也没有一次让他的团队失望。对于网络游戏，金海有着自己的企图，他知道要制作一款好的游戏，游戏引擎至关重要。目前中国人自己制作的3D引擎寥寥无几，为了解决这一核心问题，他凭借自己5、6年来积累的3D游戏开发经验，创制了目前国内先进的"圆桌武士"3D引擎，并将其实地应用于他的团队刚刚完成的《真封神》里。
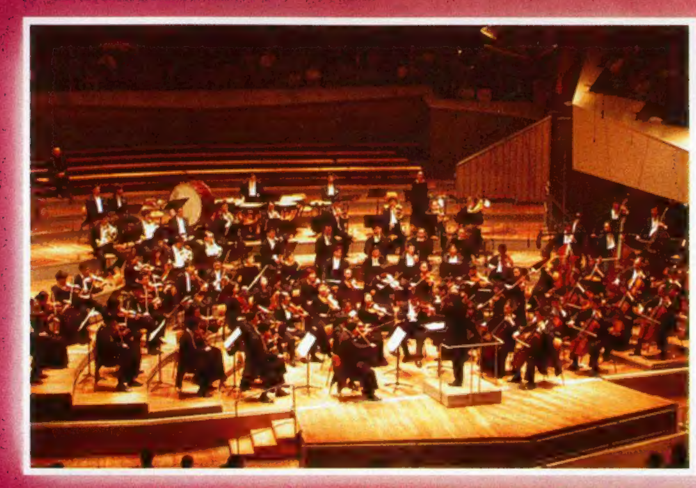
首席企划师赵千里——狂放不羁的拼命三郎

毕业于同济大学的赵千里，由于爱吃猪排，被大家戏称"大排"。大排是拼命三郎，且坚持己见，在《真封神》的开发过程中，曾经不止一次的为了游戏场景能够最大限度的符合实际，面对美丽的团队美术师也丝毫不给面子，拒绝他所认为的花哨。在《真封神》开发到关键时，因为一次深夜的意外，大排回家时将腿摔伤，整整一个月无法移动，腿伤稍有好转，他就缠着绷带、邦着石膏到公司上班。大排说：不能让我和我的团队在一起，一起开发游戏，简直都快把我憋死了。



六大艺术明星团体

联手打造网游巨著



上海交响乐团 享誉国际百年乐团

演奏《人间魔域》《黄金领地》游戏主题曲



美丽音符乐团 动感纷呈美女组合

演奏《人间魔域》《雪凛》游戏主题曲



内地“周杰伦”华少翌
少年R&B天才歌手

演唱《封神争霸》《忍不住眼泪》游戏主题歌



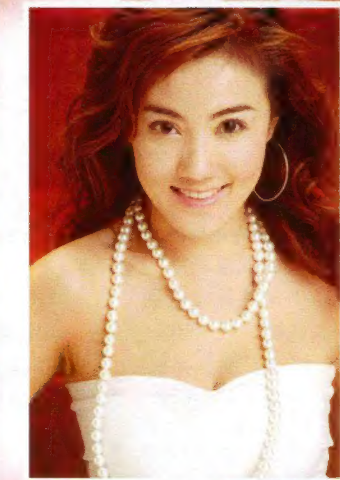
卢小旭游戏音乐制作室
民族风情游戏配乐

原创《桃望》《青舞》等7首游戏主题曲



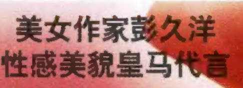
马赛KYO插画研究所
华丽唯美奇幻插画

原创《妲己》《杨戬和哪吒》游戏海报



美女作家彭久洋
性感美貌皇马代言

撰写《真封神启示录》现代版小说





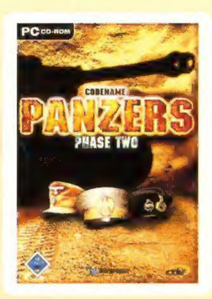








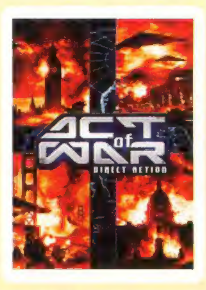
星期一 MON
星期二
星期三 WED
星期四 THU
星期五 FRI
星期六 SAT
星期日 SUN
1
外星人再入侵
《世界大战》北美公映
WAR OF THE WORLDS
TOM CRUISE
2
二战胜利套装纪念
《闪电战全集》发售
BLITZKRIEG ANTHOLOGY
3
4
编辑部第一腐败分子
狗子 生日
5
6
7
8
超人团伙大行动
《神奇四侠》北美公映
FANTASTIC 4 FOUR
10
唯一会歌唱的天王
张学友 生日
11
今天你挤公车了吗？
世界人口日
12
领先电影出台的冒险之作
《查理和巧克力工厂》发售
Charlie
13
14
动作型立体海战
《中途岛战役》发售
15
16
5张奖卷与5个孩子的
不同人生
《查理和巧克力工厂》
北美公映
Charlie AND THE CHOCOLATE FACTORY
18
日本国民美少女
19
22
克隆人的反击
《逃出克隆岛》北美公映
PLAN YOUR ESCAPE
THE ISLAND
JULY
23
24
25
26
钢铁英雄模拟版
《二战坦克指挥官》发售
WWII TANK COMMANDER
27
29
STEALTH
空中英雄演绎的科幻故事
《绝密飞行》北美公映
30
榨取剩余价值的珍藏
《战锤40000：战争黎明
年度版》发售
DAWN OF WAR
31
陌生的每年度大奖
运动作品
《疯狂橄榄球2006》发售
Play! 家用电脑与游戏
2005.7
July



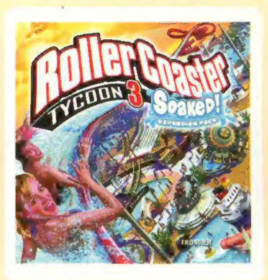
代号装甲Ⅱ
Codename:PanzersPhaseTwo
类型:ST
开发:Stormregion
发行:CDV
日期:2005年7月1日(国外)



金属之心
MetalHeart
类型:RPG
开发:Akella
发行:DreamCatcherGames
日期:2005年7月8日(国外)



战争行为
Act of War: Direct Action
类型:ST
开发:Eugene Systems
发行:星空娱动
日期:2005年7月(国内)



过山车大亨Ⅲ水上乐园
Roller Coaster Tycoon 3
类型:ST
开发:Frontier Development
发行:星空娱动
日期:2005年7月(国内)

7月游戏"秀"

劲舞团



海之乐章



梦幻国度

网络游戏公开测试表

游戏	厂商	网址
科隆Ⅱ	久游	http://corum2.9you.com
幻想春秋 OL	金山软件	http://cq.kingsoft.com
东方传说Online	游龙在线	http://dto.online-game.com.cn
3D 西游	唐人互动	http://www.3dxy.cn
热血江湖	一起玩	http://www.rxjh.com.cn
传说 OnlineL	锦天科技	http://www.saga3d.com
永恒	群皓科技	http://www.cdchina.com.cn
新绝代双骄OL	新干线	http://tth.gameflier.com.cn
侠义道	梦工厂	http://www.xiayidao.cn
飚车	天纵网络	http://ctr.joyzone.com.cn
封神传说	光通	http://www.nabi.com.cn



丝路传说



信长之野望 Online



时空

近期内测网游焦点

游戏	厂商	网址
三国群英传 Online	游戏新干线	
洛奇	世纪天成	http://www.luoqi.com.cn
无尽的任务Ⅱ	游戏橘子	http//gamegamaniacomcn/everquestII
豆豆秀	谱索网络	http://www.sshock.cn/Sshock/Default.asp
快乐西游	第九城市	http://joyxy.the9.com
傲世 Online	目标软件	http://www.fodonline.com
少林传奇	玩酷科技	http://www.shaolincn.com.cn
轩辕Ⅱ飞天历险	北京网星	http://www.swdol2.com.cn
新古龙群侠传	91.com	http://gl.91.com

读者调查表

家游FANS资料夹

姓名：________ 年龄：________

性别：________ 邮编：________

QQ（或其他网络即时通讯方式）：________

Email：________

地址：________

会员编号：

您是否愿意在杂志上公开您的个人资料？是□ 否□

读者票选区

支持、推荐您所喜爱的电脑单机游戏或网络游戏，请发挥热情投出神圣的一票！

中国游戏风云榜

发烧榜：推荐您正在玩的三款游戏

____

____

____

期待榜：您最想玩的三款未上市游戏

____

____

____

杂志点评区

一、本期杂志总体印象

□非常好 □还不错 □一般般 □不太好 □糟透了

二、本期最喜爱的文章

____ 页 ________

三、本期阅读最不舒适的版页

____ 页，不爽之处 ________

四、您阅读完本期杂志所用时间

____

五、您这本杂志的传阅人数

□自己看 □2－5人 □更多

六、请为本期各栏目的表现打分

栏目			
电娱实况	□好	□中	□差
新作速递	□好	□中	□差
游戏观点	□好	□中	□差
中国游戏风云榜	□好	□中	□差
第一频道	□好	□中	□差
极限攻略	□好	□中	□差
网游记	□好	□中	□差
家游竞技场	□好	□中	□差
MOBILE 地带	□好	□中	□差
游戏科技	□好	□中	□差
大话家游	□好	□中	□差
特别企划	□好	□中	□差
文渊阁	□好	□中	□差
玩家广角·历史	□好	□中	□差
玩家广角·文化	□好	□中	□差
玩家广角·图鉴	□好	□中	□差
玩家广角·幽默	□好	□中	□差
玩家广角·周边/生活	□好	□中	□差

七、您希望杂志增加哪些您感兴趣的内容？

□游戏介绍 □游戏攻略 □游戏文化 □软件硬件

□产业新闻 □游戏竞技 □手机游戏

□其他（请填写）________

八、您希望杂志减少哪些您不感兴趣的内容？

□游戏介绍 □游戏攻略 □游戏文化 □软件硬件

□产业新闻 □游戏竞技 □手机游戏

□其他（请填写）

____

回函地址：

北京市海淀区恩济庄18号院《家用电脑与游戏》杂志社

邮编：100036

留言扉语

想对任何人说句话，都可以写在这里哦～我们会把它登在《家》里！让所有人都看得到！

____

大话热点

本期的"大话家游"的热点话题是——"暑假·游戏"！欢迎大家发表一句话高见！

____

编读对碰

____

如果您成为幸运读者，希望获得哪一款奖品？

A□ B□